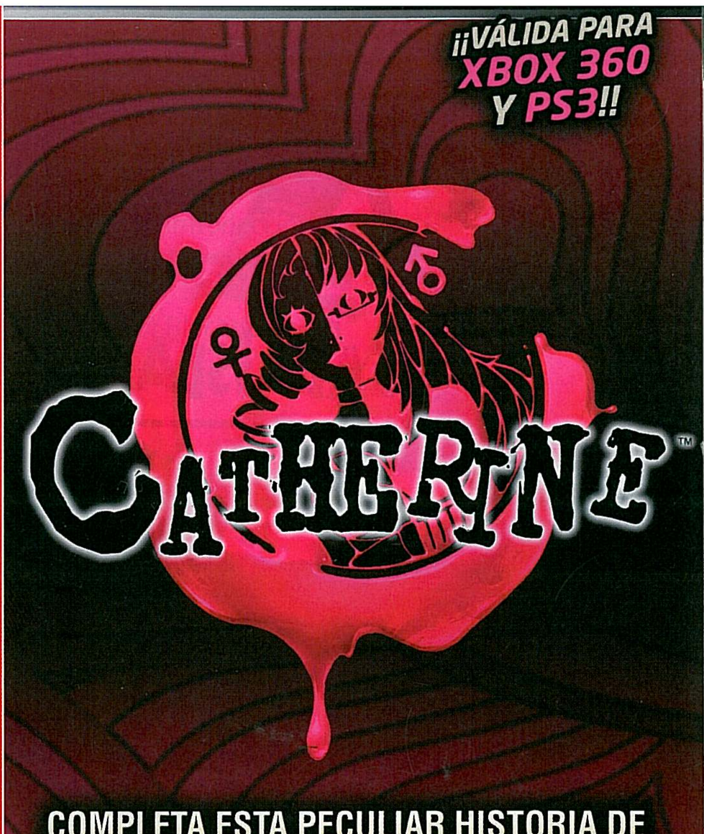
Las Guías Marca Player



COMPLETA ESTA PECULIAR HISTORIA DE OVEJAS Y BLOQUES | TODOS SUS FINALES Y LOS TRUCOS OCULTOS

Las Guías Marca Player

¡¡EXCLUSIVA PARA PSVITA!!

Virtua Tennis 4™ Edición World Tour

DOMINA LA RAQUETA CON LOS MEJORES CONSEJOS | TODAS LAS CARACTERÍSTICAS ÚNICAS DE LA VERSIÓN PS VITA AL DETALLE

CATHERINE

Género: puzle
Desarrolladora: Atlus Soft.
Editora: Koch
Precio: PS3: 59,95€
Jugadores: 1
Online: No
Idiomas:
Textos
Voces

18

Nota Marca Player

8.6



DEAD ISLAND
DEADISLAND.COM
18 www.pegi.info
XBOX 360 XBOX LIVE PS3 PC
DEEP SILVER

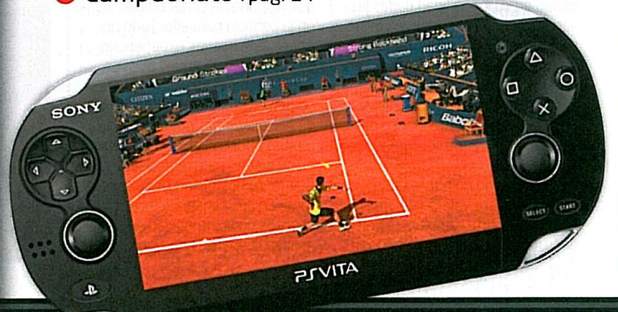
VIRTUA TENNIS 4

Género: Deportivo
Desarrolladora: Sega
Editora: Sega
Precio: 49,95€
Jugadores: 1-4
Online: Sí (1-4)
Idiomas:
Textos

3

Nota Marca Player

8.7



INTRODUCCIÓN:

Acción, aventuras, terror, romance... y un poco de erotismo, ¿estáis todos listos para llevar a Vincent hasta los últimos rincones de su propia psique?

La historia de este videojuego promete no dejar indiferente a nadie. Todo comienza con la Venus de Medianoche, en el Golden Theater, lugar donde se pueden visionar maravillosas o terroríficas películas. Nuestra historia es una historia que va a tener lugar entre el romance y el terror, la realidad y lo imaginario.

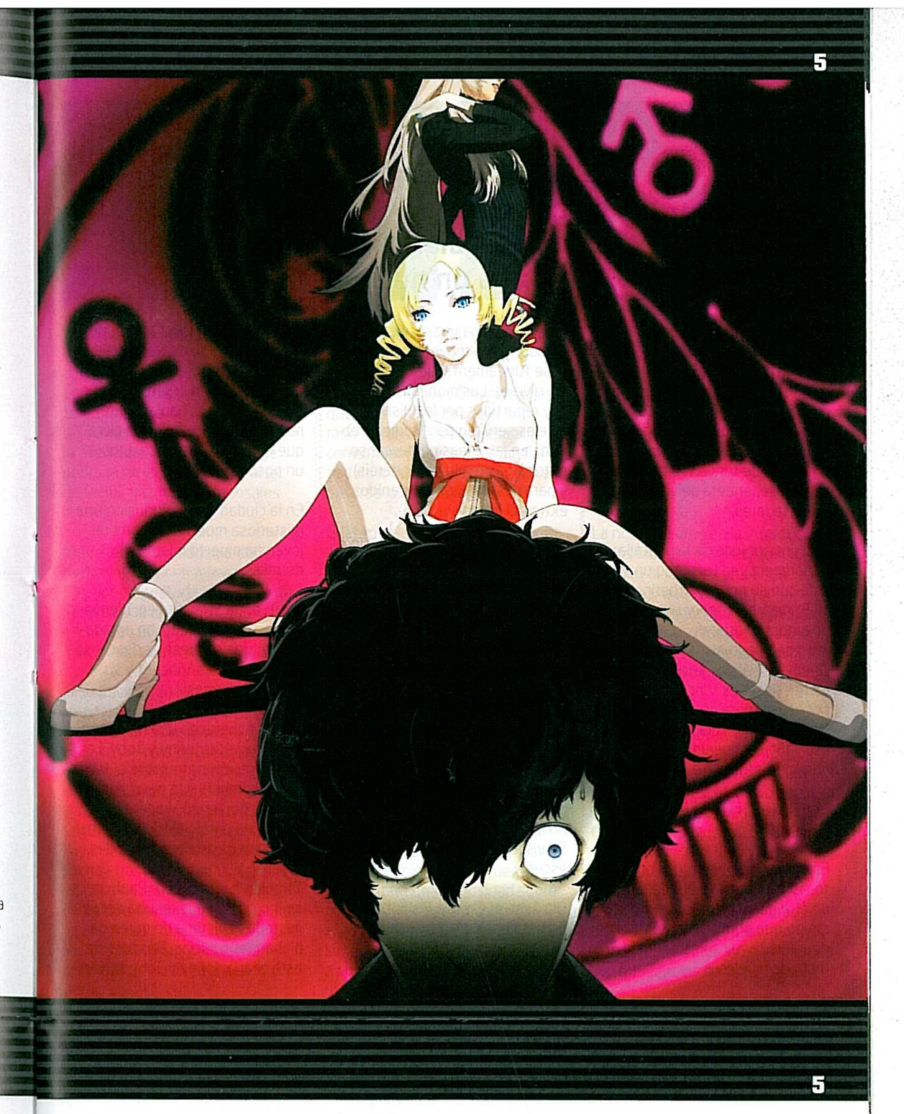
Catherine tiene como protagonista a un hombre de 32 años, Vincent Brooks, quien lleva una vida sin nada fuera de lo común: tiene un trabajo estable y una relación sentimental de hace bastantes años con Katherine McBride, a simple vista, su novia perfecta. La relación que tienen es una relación satisfactoria que ha ido gestándose a lo largo de cinco largos años. Nunca han tenido demasiados problemas, vamos, una pareja de lo más normal y típica en un mundo de los más normal y típico. Ambos son felices en la vida de pareja, aunque si es cierto que parece que la relación ha podido quedarse algo estancada desde hace un tiempo, ni retrocede, ni avanza. Katherine ha empezado a presionar un poco a Vincent, como haría mucha gente normal, para que comience a pensar en la idea de casarse y formar una familia corriente. Parece ser que los padres de Katherine han empezado a preocuparse por la situación. Esta idea, y las conversaciones de Katherine metiendo un poco de presión, han lanzado a Vincent a una época de estrés. Él quiere a su novia, pero no se siente muy seguro de dar el siguiente paso, de lanzarse a la siguiente etapa en la relación de noviazgo.

En este contexto, nuestro protagonista, Vincent, se lanza a una noche de bebida en su bar de siempre donde se reúne con los amigos a charlar y entretenerse. Al quedarse solo allí, será cuando conozca a Catherine, una jovencita que es todo lo que la señorita McBride parece no ser. Es una chica que cree en el amor, pero que valora más la libertad y dejar que las cosas sigan su curso de manera natural y sin agobios.

Vincent sólo recuerda haber estado con Catherine charlando y tomando algo, sin complicaciones, y luego haber vuelto a casa como cualquier otra tranquila noche... Pero al día siguiente se despierta con ella en la cama, efecto secundario del sake. A partir de aquí comienzan las extrañas pesadillas de Vincent, donde debe escalar unos extraños bloques para supuestamente sobrevivir, y donde le acompañan un buen número de ovejas que andan a dos patas y parecen... muy humanas.

Además, no ayudan mucho las extrañas muertes que se están produciendo por la ciudad, hombres jóvenes que aparecen muertos en sus camas por las mañanas, y los rumores sobre una maldición contra los hombres infieles y unos sueños donde si te caes y no despiertas antes de llegar al suelo, mueres de manera real.

Vincent va a necesitar de toda la ayuda para salir de las pesadillas y afrontar su destino...



INTRODUCCIÓN:

PS Vita ya está aquí y el mejor tenis no podía perdérselo. Te damos la bienvenida a la guía ideal para sacar el máximo partido a tu talento y a la nueva portátil.

Lanzado el 29 de abril de 2011 para PlayStation 3, Xbox 360 y Wii (más tarde también en PC) *Virtua Tennis 4* hace ahora lo propio en la portátil de Sony, con la promesa de llevar la saga de tenis más prolífica del mercado consolero a un nivel completamente nuevo.

Sus gráficos en alta definición, sus funciones en línea y las capacidades de control y captación de movimientos del potente sistema PS Vita atestiguan no solo que el excelente título lanzado en las principales plataformas de sobremesa luce aquí a un nivel casi idéntico, sino que se ve mejorado en su jugabilidad dadas las variantes que le otorga su nuevo sistema de control mediante la pantalla táctil, así como gracias a las inéditas aplicaciones exclusivas que añaden más opciones si cabe al ya importante elenco de modalidades del título.

Y es que, como no podía ser menos, en esta versión de PlayStation Vita también disfrutaremos de los aclamados minijuegos de la serie, llenos de diversión y variedad; así como del Campeonato Mundial que nos mantendrá pegados a la portátil muchísimas horas, en busca de alcanzar el número uno del mundo gracias a su profundidad y a sus inmensas posibilidades de personalización.

Por supuesto que no faltarán los habituales partidos de exhibición, ya sea individuales o en pareja, y ni mucho menos nos quedaremos sin disputar partidos en línea contra jugadores de todo el globo, incluso podrás hacerlo mientras viajas en metro o en autobús si eres un afortunado usuario que dispone de conectividad 3G en la consola para ello. Todo un abanico de nuevas experiencias protagonizadas por los mismos deportistas; es decir, 22 tenistas de primera talla mundial (cuatro de ellos leyendas del tenis) que repiten aquí con el mismo cuidado en su diseño para representar fielmente no solo su físico, sino también sus carismáticos movimientos en la intensidad de los más apasionantes partidos.

MEJOR EN PS VITA

Si eres un buen amante del tenis es posible que dispongas ya de una copia del juego para las plataformas de sobremesa. En ese caso, pronto te darás cuenta de que el título es prácticamente idéntico a la anterior versión, pero con importantes añadidos que explotan las capacidades de la nueva portátil. Como ya partirás con ventaja ante aquellos que acceden al título por primera vez, será mejor que te centres tan solo en aquellas descripciones que te damos de los controles en PS Vita, los cuales utilizan principalmente la pantalla táctil. Asimismo, podrá interesarte conocer en profundidad los detalles de las nuevas aplicaciones de PS Vita, que vienen incorporadas de forma exclusiva en esta versión, y que te ofrecen novedosas formas de acercarte al mejor tenis virtual en una portátil.

GOLPES Y CONTROLES:

¿Aún no dominas el revés o no sabes lo que es el drive? Aquí te explicamos al detalle cómo y cuándo debes utilizarlos, y su forma de control en PlayStation Vita.

No podemos pretender llegar a lo más alto del tenis mundial sin dominar, al menos, los conceptos y golpes básicos de este famoso deporte. Como iniciado, vamos a hablarte de los movimientos elementales que debe conocer todo aquel que quiera curtirse en el tenis. Si eres todo un amante de este deporte y lo tienes más que sabido, quizá prefieras saltarte esta parte o centrarte directamente en los controles de PS Vita.

Dadas las nuevas posibilidades de control a través de la pantalla táctil que incorpora la versión en PS Vita, os brindamos las claves para ejecutar los distintos tipos de golpes con un simple movimiento del dedo en la pantalla.

MOVIMIENTO

Además de utilizar el analógico izquierdo para mover a nuestro jugador de la manera tradicional, la versión en PS Vita nos permite desplazarnos mediante la pantalla táctil tocando la posición a la que nos queremos mover o bien deslizando el dedo, sin soltarlo, por donde vayamos a dirigirnos.

SAQUE

Para comenzar el punto, podremos sacar de la manera tradicional presionando cualquiera de los botones del pad convencional para que la barra de saque se inicie, y volviendo a pulsar el botón para detener el medidor en la máxima potencia posible. Además, podremos conducir la dirección del saque mediante cualquiera de los dos sticks analógicos antes de golpear la pelota.

PS Vita:

- Gracias al uso de la pantalla táctil, podremos sacar tocando una sola vez a nuestro jugador para iniciar la barra de potencia, y posteriormente deslizando el dedo en la pantalla desde la ubicación de nuestro tenista hasta la cancha del rival.

DRIVE

Este tipo de golpe es el que marcará las diferencias cuanto más veces consigamos emplearlo. Se trata de un movimiento con tu brazo bueno desde fuera hacia dentro, normalmente utilizado para cruzar la bola en la dirección contraria.

PS Vita:

- Posiciona al jugador en la cancha para recibir con su mano buena y toca la pantalla táctil.

REVÉS

Como su propio nombre indica, este golpe se realiza con la parte contraria de la raqueta, entendiéndose la parte externa de la misma según la cogemos de forma natural. Por tanto, al contrario que el drive, este movimiento se ejecuta desde dentro hacia fuera y supone un recurso excelente para devolver aquellas bolas que caen a nuestra mano contraria.

PS Vita:

- Posiciona al jugador en la cancha para recibir con su mano contraria y toca la pantalla táctil.

GOLPE LIFTADO

Un movimiento ofensivo que se realiza golpeando la pelota verticalmente desde abajo hacia arriba, ocasionando que la bola salga despedida con gran velo-

PASO A PASO:

Pesadillas repletas de bloques y llenas de criaturas muy extrañas con las que lidiar para alcanzar la meta. ¿Podréis llevar a Vincent a un nuevo día?

SHEEPMAN BEGINS

La aventura comienza con la Venus de medianoche introduciendo al jugador en esta película de la que será protagonista, y como bien dice ella, lo que ocurra en la vida de Vincent a partir de ahora... dependerá de vosotros, espectadores.

Vincent aparece en la pantalla por primera vez tomando un café con su novia, Katherine McBride, y tras tener un vistazo de ambos charlando, comienza la intro del juego al más puro estilo cinematográfico... e inmediatamente después Vincent entra por vez primera en el mundo de las pesadillas. Aquí comienza la escalada. Bienvenidos al primer nivel de Catherine.

NIVEL 1: CEMENTERIO SUBTERRÁNEO

Este nivel es de toma de contacto, así que poco se puede decir de él, a parte de escalar todo lo rápido que podáis, consejo que deberéis seguir también en el resto de niveles.

Una misteriosa voz explicará al jugador como mover los bloques, base fundamental de todos los niveles. Las monedas que hay repartidas por los distintos niveles servirán para comprar objetos en las zonas de descanso entre áreas (ya lo entenderéis) y para desbloquear contenidos extra del juego.

Atención a las almohadas místicas, objetos que otorgan la posibilidad de continuar intentando la escalada cuando resultemos muertos. En este nivel llegar hasta la cima no es complicado, y una vez conseguido comienza la historia...

DÍA 1

Vincent despierta en su habitación y descubre que se ha miccionado en la cama... quién no lo haría después de tal sueño. Se viste y llega a la siguiente escena.

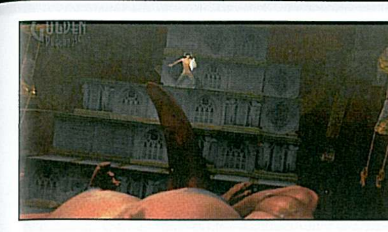
Día 1, en el Chrono Rabbit. En esta bonita y romántica cafetería con referencias a Lewis Carrol, Vincent se toma un café con su novia Katherine. La conversación es tranquila y agradable hasta que Kate empieza a preguntarle cuantos años llevan juntos y a hablar sobre responsabilidades. Queda claro que nuestro Vincent se agobia un poco.

En la ciudad se ha producido una misteriosa muerte, un hombre joven ha muerto mientras dormía...

Día 1, en el Stray Sheep. Bienvenidos al Stray Sheep, un agradable bar que es lugar de descanso y reflexión para Vincent y su grupo de amigos.

Vincent charla en una mesa con sus coleguitas Jonny y Toby. La conversación trata sobre el tema del matrimonio y lo nervioso que se está poniendo Vincent con Katherine presionándole a tomar este tipo de responsabilidades.

También hablan sobre Paul, un amigo común que resulta ser la misteriosa víctima de quien hablaban las noticias. Después de esta charla, Jonny y Toby se van,



dejando al jugador con el control de Vincent en las manos.

En este punto se explica el uso del teléfono móvil de Vince, aparato de suma importancia durante la aventura, ya que desde él se podrá guardar la partida aparte de recibir y contestar mensajes cortos.

Vince recibe un mensaje de Katherine. Está en manos del jugador contestarla o no, además de, si decide contestar, qué escribir en el mensaje. La cosa va más o menos así:

Si se decide contestar a un mensaje iremos escribiendo línea por línea. Si la línea que el jugador ve escrita no es de su agrado, sólo tiene que borrarla y volver a pulsar el botón de escribir para que aparezca una nueva línea. Si esta segunda línea tampoco gusta solo hay que repetir el paso anterior. No hay frases ilimitadas, así que, en caso de responder mensajes, habrá que decidirse por la que más se acople a lo que se quiera expresar. Las líneas siguientes vienen definidas por la línea anterior, con la misma posibilidad de cambiarlas si no nos gusta el contenido.

Vince también recibirá mensajes que le felicitan por haber superado los niveles de la pesadilla correctamente y le da la posibilidad de mirar sus récords o volver a pasarse las pantallas.

Cuanto más tiempo pase Vincent en el Stray Sheep, más mensajes podrán enviarnos y más personajes aparecerán con los que interactuar.

En este momento también nos explican la utilidad del medidor que aparece de vez en cuando en la esquina inferior derecha cuando contestamos ciertas preguntas o realizamos ciertas acciones. Es sencillo, rojo= Catherine (con C), azul= Katherine (con K).

De vez en cuando, a medida que Vincent acabe con las bebidas que le van sirviendo, el juego nos contará una curiosidad sobre cocktails y bebidas alcohólicas. Algo entretenido. Mientras Vince sigue bebiendo y dándole vueltas a sus problemas, llega a nuestra mesa una joven muchachita... y de ese momento pasamos a nuestro segundo día en el mundo pesadilloso.

NIVEL 2: CÁRCEL DE LA DESESPERACIÓN

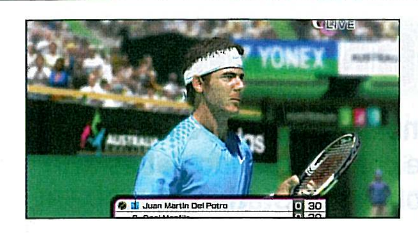
ÁREA 1

La novedad aquí es la introducción de los bloques frágiles, que se rompen al pisarlos un par de veces, así que cuidado con ellos. También existen bloques pesados que se mueven mucho más despacio, y bloques que directamente no se pueden mover.

Atentos a los consejos de la voz misteriosa y a los checkpoints, en este nivel y en adelante. Este nivel no tiene mucha chicha, así que escalad y escalad haciendo escaleritas de bloques lo más rápido posible y llegad hasta la cima.

ÁREA DE DESCANSO: CAPILLA.

Esta es la primera capilla, o área de descanso entre fases, que nos vamos a encontrar. En estas zonas hay que aprovechar para hablar





cidad y un efecto que, al botar, hará que ésta salga despedida con gran altura obligando al contrario a retrasar su posición.
PS Vita:
• Justo antes de que recibas la pelota, presiona con el dedo desde el jugador y deslízalo hasta la cancha rival.

GOLPE CORTADO

Al contrario que el golpe liftado, este movimiento, que se realiza de arriba a abajo con la raqueta en posición diagonal, ocasionará que la bola salga a menos velocidad y con un efecto invertido que, tras botar, haga que la pelota apenas coja altura.
PS Vita:
• Un poco antes de recibir la pelota, presiona con el dedo al jugador y deslízalo hacia abajo.

GLOBO

Se trata de un golpe que tiene una única función muy clara: lanzar la bola por encima del oponente cuando este está lo suficientemente adelantado. Conviene asegurarse previamente de que el oponente está bien pegado a la red, ya que, de lo contrario, lo más seguro es que recibamos un mate demoledor y perdamos el punto.
PS Vita:
• Justo antes de recibir la pelota, toca la pantalla y desliza de abajo hacia arriba.

MATE

Este tipo de golpeo se realiza principalmente cuando estamos ubicados adecuadamente cuando el contrario nos lanza una bola aérea, ya sea por intento de globo o por mala devolución. Se trata de un movimiento que nos permitirá cazar la pelota en el aire y llevarla con fuerza hasta la cancha rival (a veces, incluso saltando). Un golpe muy difícil de defender.
PS Vita:
• Justo antes de recibir la pelota en el aire, acércate en carrera, toca la pantalla y desliza de arriba hacia abajo.

DEJADA

Cuando nos encontremos en plena subida a la red y tengamos la oportunidad de devolver una bola contraria, realizaremos este tipo de golpeo muy suave que deja la bola muerta en la cancha rival, y es extremadamente útil si el oponente se ubica al fondo de la pista.
PS Vita:
• Similar al golpe cortado, presiona con el dedo al jugador y deslízalo hacia abajo antes de que te llegue la pelota cuando estás cerca de la red.

SUPERGOLPE

Dependiendo del estilo de juego que uses y lo fiel que seas al mismo, tu medidor de concentración (aparece como barra azul en la parte superior mientras disputas un partido) se irá llenando con mayor o menor velocidad. Cuando esté más lleno de la mitad podrás realizar movimientos ofensivos especiales como golpes en carrera y, cuando esté completa, podrás realizar un 'supergolpe' muy veloz -presionando círculo- con amplias probabilidades de sumarte un punto.
PS Vita:
• Para realizar el supergolpe de manera manual, cuando la barra de concentración esté llena, toca la pantalla con dos dedos y deslízalos hacia arriba.

ESTILOS DE JUEGO:

Cada maestro tiene su librillo. El tenis es una extensa disciplina que se puede dominar de distintas maneras. Te mostramos las ventajas de cada forma de jugar.

Como en todo deporte, en *Virtua Tennis 4* será fundamental que adoptes un estilo de juego que favorezca tus mejores cualidades y que facilite estrategias con las que te sientas cómodo en el campo. Cada uno de los jugadores disponibles viene de serie con su estilo de juego particular en función de su forma de practicar tenis en la vida real. El jugador que crees en el modo Campeonato Mundial también irá desbloqueando paulatinamente todos y cada uno de los estilos de juego disponibles (un total de 24), los cuales podrás adaptarlos a ti y asignarlos como tuyos siempre que quieras desde el menú 'Mi Club'.

Hay que recordar que el denominador común de estos estilos es el denominado 'supergolpe'. Con cada una estas formas de jugar iremos rellenando una barra de color azul en la parte superior, la cual, una vez llenemos más de la mitad, nos permitirá realizar movimientos ofensivos -como golpear la pelota en carrera-. No obstante, para realizar este poderoso 'supergolpe' y asegurarnos el punto, necesitaremos tener paciencia hasta conseguir completar toda la barra.

A continuación, te explicamos detalladamente cómo conseguir ejecutar esta técnica lo más rápido posible según el estilo de juego que elijas.

GOLPES PODEROSOS

Esta técnica consiste básicamente en mantenernos constantemente detrás de la línea de fondo, ya que potenciará todos nuestros golpes desde allí aportándonos más fuerza. Se trata del estilo de juego que utilizaba el famoso tenista André Agassi, por lo que llenaremos el medidor de 'supergolpe' cada vez que golpeemos la bola desde detrás de la línea de fondo.

GOLPES DE FONDO

Se trata de un estilo muy similar al anterior, con la diferencia de que, utilizando esta técnica, se potenciarán los atributos de nuestro jugador que facilitan el juego desde el fondo de la pista; no tanto en la fuerza, sino también la precisión de nuestros golpes. Para rellenar el medidor de concentración o 'supergolpe' deberemos permanecer tanto tiempo como podamos más allá de la línea de fondo de nuestra cancha.

TÁCTICO

Si eres un hábil jugador y lo que te gusta es mover al contrario por la cancha para sentenciarle con una bolea o una dejada en el momento justo, este es, sin duda, tu estilo de juego. Lo que beneficiará esta técnica es que realices dejadas que obliguen al rival a subir hasta la red, para posteriormente tirarle una buena volea o un paralelo. Por tanto, se completará la barra de 'supergolpe' en la medida que la pelota bote en la cancha opuesta lo más cerca posible de la red.

VOLEA AGRESIVA

Un estilo ideal para los jugadores más activos y que gustan de tomar el control de los puntos desde el primer segundo. Si eres de los que aman subir a la red y rematar de volea todos los golpes del rival hasta asfixiarle, esta será tu técnica sin duda. Además, será la única forma que tendrás para rellenar el medidor de 'supergolpe'.

DERECHAZO POTENTE

Como su propio nombre indica, la clave de este estilo de juego es potenciar el uso de tu 'Drive' (es decir, el golpe de fuera hacia dentro con







con todos los tiernos carneritos, y sobre todo, aprender nuevas técnicas. En esta primera capilla tenemos la opción de aprender las técnicas: pirámide y rampa.

Después de charlar con nuestros compañeros de fatiga es hora de meterse en el confesionario. Desde este lugar iremos ascendiendo a la siguiente fase del juego después de contestar una pregunta que determinará que final tendrá la vida de Vincent en nuestra aventura. Libres sois para contestar la pregunta número uno (las preguntas son aleatorias).

ÁREA 2

Más de lo mismo que el primer área. Si el jugador consiguió superar la primera fase sin dificultad, no tendrá ningún problema en hacer lo mismo esta vez. En esta fase ya podemos ver a algún carnero correteando por el nivel, aparte de Vincent.

ÁREA DE DESCANSO

Aquí se desvela el misterio... todas las ovejas (incluido tú, ¿qué te creías? ¿que solo tenías dos lindos cuernos?) son hombres, seres humanos y, si mueres en las pesadillas, mueres en el mundo real.

En esta ocasión podremos aprender las siguientes técnicas: suspensión, retirada y tornado.

Y derechitos al confesionario a contestar la pregunta número dos...

ÁREA FINAL

Vincent se encuentra con su primer jefe de nivel: El puño de la maldición. Aquí hay que seguir con la máxima de escalar muy deprisa.

Este jefe puede convertir un buen número de bloques en bloques pesados gracias a un tenedor de aspecto Ikea, con lo que ralentizará vuestro ascenso, así que el truco está en llevarle la máxima ventaja posible durante el recorrido.

DÍA 2

Vincent despierta... pero no está solo, parece que la joven Catherine, la muchachita de la noche anterior, y una dosis intensa de alcohol propiciaron que Vince cayera en manos de la lujuria... Parece que lo pasamos bien, pero también parece que Vince tiene mucho de lo que puede arrepentirse.

Catherine se larga del cuarto sospechosamente rápido sin dar tiempo para explicaciones. De ahí, Vincent aparece con su amigo Orlando en el Kappa Heaven, un lugar para comer algo, charlando sobre lo que ha acontecido la noche anterior.

Después de esto aparecen los cuatro amigos, Jonny, Toby, Orlando y Vincent siguiendo con la conversación en el Stray Sheep mientras toman algo. A la conversación se une Erica, camarera del bar, y por lo visto también amiga del grupo. Después de la charla, el jugador ya puede tomar el control de Vincent.

A partir de este punto, en medio de charlas con otros personajes, a veces se le dará al jugador la opción de elegir entre dos respuestas, ya sabéis, sed honestos corderitos...

Para hablar con los amigos o cualquier otro personaje del bar bastará con pulsar el botón correspondiente. Habrá algunos personajes con los que, para charlar más en profundidad, Vincent deberá sentarse cerca de ellos.

Cuando nos acabemos la bebida, podremos elegir entre cerveza, sake, whisky o un cocktail. Cuanto más beba Vincent, más rápido irá en los sueños.

El baño del bar sirve para dos cosas. En el retrete podremos ojear las imágenes cohinonas que nos envíe Catherine, que es frescona; y si se tiene curiosidad por saber cuál es el siguiente jefe final, al lavarnos la cara aparecerá la cara del siguiente jefe de nivel en el espejo de esa manera tan típica de los nipones.

La charla con tus amigos versa sobre las muertes misteriosas, y unas habladurías sobre una maldición que afecta a los hombres infieles: la rabia de las mujeres (women's wrath). También hablan sobre el fallecido Paul y opinan sobre la pequeña aventura de Vince la noche anterior. Cuando vuelvas a sentarte con ellos, la charla cambiará a los problemas que preocupan a unos y otros, y a cotillear un poco de los que se ausenten.

Después de charlar con los amigos, Vince puede darse una vuelta por el bar. Aquí nos encontramos con dos señoronas gemelas bastante habituales por estos lares, así que... ¿quieres hablar con Martha?, ¿quieres hablar con Lindsay? Pues siéntate con ellas.

Te van a hablar sobre un tal señor Morgan y las leyendas sobre hombres que escalaron altas montañas y consiguieron sus deseos...

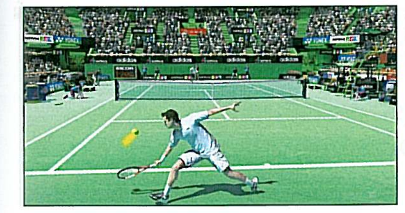
A Vince le llegará un mensaje de Katherine, ya sabéis, responded o no, y si es que sí: a vuestro gusto. También recibiréis un mensaje de otra persona, que es Catherine, así que lo mismo. Según lo que responda el jugador, llegarán más mensajes o no con los que interactuar. La decisión es toda vuestra.

Llegará un mensaje que explica que mientras Vince esté en el bar, el tiempo pasará normalmente mientras charle, pero si bebe, juega a la máquina recreativa, Rapunzel, usa el Jukebox o mira el móvil, el tiempo no pasará mientras lo hagas.

En la barra, aparte de prestar atención a las noticias, se puede hablar con Boss, el jefe y camarero; un joven periodista, Justin, quien hablará sobre las misteriosas muertes, y que parece que es algo que se repite cada 100 años... y a veces hay un hombre que sobrevive... Y también con otros dos clientes habituales, Todd y Archie, quienes charlarán de cosas cotidianas como el trabajo o el corte de pelo de Archie.

Cuando el jugador decida que es hora de meter a Vincent en el sobre, no tendrá más que salir por la puerta del bar, y tras una secuencia de Vince en su cuarto, llegará el momento de volver a las bonitas pesadillas de cada noche.







tu mano buena). Para ello intenta dar siempre el perfil de tu brazo predilecto y golpea lo más fuerte que puedas. Cuantos más golpes de este estilo logres realizar, antes subirá tu medidor de 'supergolpe'.

CONTRAATAQUE

Si no te gusta llevar la iniciativa de los partidos y prefieres dedicarte sabiamente a devolver los golpes del rival para aprovechar tu momento, este es, sin duda, tu estilo preferido. Una técnica defensiva que consiste en responder a tantas bolas del rival como te sea posible para aumentar tu barra de concentración y obtener con mayor rapidez el 'supergolpe'.

GOLPES VARIADOS

Cuando ya hayas dominado la mayoría de golpes disponibles en *Virtua Tennis 4* y sepas cómo y cuándo conviene utilizar cada uno, quizá prefieras que este sea tu estilo de juego. Una forma muy versátil de disputar los partidos, alternando voleas con dejadas y golpes liftados. A mayor variación de golpes, menos tardarás en rellenar tu medidor de concentración, y, por tanto, obtener el 'supergolpe' que te dé la victoria.

COMPLETO

Este es un estilo de juego muy equilibrado, perfecto para aquellos jugadores que mezclan hábilmente las distintas técnicas del tenis, pero que, sobre todo, gustan de terminar sus puntos desde la red. Por tanto, el medidor de concentración se rellenará equitativamente, juegues como juegues, siempre que lo hagas desde el fondo; y subirá un poco más rápido si golpeas desde la red.

FUERTE REVÉS

Al contrario que la técnica de juego 'Derechazo potente', aquí el estilo que se potenciará será el de los golpes denominados revés; es decir, aquellos que realizas desde dentro hacia fuera con tu brazo bueno, y que los ejecutas con la parte exterior de la raqueta. Es perfecto para aquellos jugadores que prefieren llevar la iniciativa de las jugadas. Para llenar el medidor de 'supergolpe', procura posicionarte para golpear con el revés siempre que puedas.

DEFENSA SÓLIDA

Es el estilo de juego que se le atribuye a nuestro estimado Rafa Nadal, el mejor tenista español. Por tanto, no debemos subestimar esta técnica que potenciará nuestra capacidad para llegar a cada uno de los golpes del adversario y devolverlos con la suficiencia necesaria como para agotar al rival y provocar que este falle en la mayoría de puntos. La forma de rellenar la barra de 'supergolpe' con este estilo es mantener largos peloteos con el adversario.

PELOTEO ANCHO

Se trata de una técnica similar a la anterior que procura agotar la energía del contrincante obligándole a correr por las cuatro esquinas de la cancha. Por consiguiente, será más efectivo en este caso dirigir todos nuestros golpes de lado a lado de la pista para rellenar antes el medidor de 'supergolpe' y completar con el punto ganador.

BUEN SERVICIO

Otra de las técnicas cuyo nombre deja bien claro su funcionamiento. Este estilo de juego potenciará enormemente tu saque inicial, por lo que, si eres rápido de reflejos y consigues detener la barra de potencia del mismo en lo más alto, no tendrás muchos problemas para vencer a tus adversarios. La única forma de rellenar el medidor de concentración aquí es obteniendo saques potentes que hagan sufrir de lo lindo a tu rival.

DEVUELVE BIEN

Al contrario del anterior estilo de juego, esta técnica es la perfecta para contrarrestar a aquellos jugadores que poseen saques peligrosos por su potencia y colocación. Es una estrategia de juego bastante defensiva porque sacrificaremos la efectividad de nuestros saques, pero puede darnos buenos resultados si nos acostumbramos a anticiparnos al rival y restar con éxito. El medidor de concentración para el 'supergolpe' se rellenará en base a nuestras devoluciones del saque adversario.

GOLPE CON EFECTO

Se trata de un estilo de juego muy ofensivo que potenciará tus golpes liftados otorgándoles mayor efecto hacia el rival, por lo que botarán aún más. Es ideal para pistas lentas, como en superficies de tierra batida. Obligarás al rival a mantenerse en la línea de fondo, pero no es recomendable en las pistas de hierba. Para aumentar el medidor de 'supergolpe' procura utilizar siempre golpes liftados (presionando X).

CORTADO DESLIZANTE

Todo lo opuesto al estilo de juego anterior. Mediante esta técnica provocarás que la bola gire en tu propia dirección y, por tanto, se quede muy cerca de la red en la cancha rival. Es perfecto para culminar la jugada con una buena volea que supere a nuestro adversario. La única forma de llenar la barra de concentración será usar golpes cortados (presionando cuadrado).

SERVICIO Y VOLEA

Sin duda, una de las fórmulas más clásicas y efectivas que existen en el tenis. Aquel jugador que posea un buen servicio y sepa continuarlo con una volea rápida subiendo a la red tendrá mucho ganado ante cualquier rival que se precie. Por tanto, ni que decir tiene que tu medidor de 'supergolpe' se rellenará más rápidamente con buenos saques y con mates o voleas ejecutadas correctamente desde la red.

DERECHAZO OFENSIVO

Muy similar a la técnica del 'Derechazo potente', pero se trata de una versión del estilo de juego más avanzada, que, por tanto, requerirá que alcancemos mayor nivel para desbloquearla. Su funcionamiento es equivalente al anterior, por lo que deberemos utilizar siempre que podamos nuestro Drive para ponerle las cosas más difíciles a nuestro rival y, a su vez, rellenar con anterioridad el medidor de concentración que nos conceda el poderoso 'supergolpe'.

CARRERA RÁPIDA

Válida tanto para atacar como para defender, esta técnica nos otorgará un plus de velocidad a todos nuestros movimientos sobre la pista, lo que, sin duda alguna, marcará la diferencia entre llegar a esas bolas prácticamente imposibles o no. Aunque mediante este estilo de juego sacrificaremos la habilidad de todos nuestros golpes, subiremos rápidamente el medidor de con-





NIVEL 3: CÁMARA DE TORTURA

ÁREA 1

Se supone que empieza lo difícil del juego, pero no os preocupéis en este nivel, ya tendréis tiempo de hacerlo más adelante, bwajaja.

En este nivel se introducen en la escalada los bloques trampa, cuidadito con ellos. El truco con estos bloques es sencillísimo: pasar corriendo. Siempre que Vince no se detenga encima de ellos será capaz de evitar la trampa incluso escalándolos, así que sólo hay que pasarlos sin pararse encima.

Por lo demás, en este nivel no hay momentos muy difíciles, así que con mover los bloques de manera sencilla y evitar los bloques trampa no hay de que preocuparse.

ÁREA DE DESCANSO 1

Ya sabéis, a animar a los compañeros de escalada e infundarles mucho ánimo. No hay que olvidarse de hablar con nadie antes de entrar al confesionario, aparte de contar sus problemas, algunos corderillos divagarán sobre por qué están todos allí. En esta área podremos aprender las técnicas: la araña, el puente y el puente colgante.

Después de esto al confesionario y a contestar la pregunta número tres...

ÁREA 2

Este tramo es más de lo mismo, solo que hay más bloques trampa por ahí colocados, así que hay que procurar pasarlo raudos y tener especial cuidado con las ovejas que nos encontremos por el camino. Recordad, a un bloque no pueden subir dos criaturas, así que si hay una oveja en el bloque, Vince tendrá que esperar a que baje para poder subir, y si justo se queda intenado subir desde un bloque trampa...imaginad... ¡RASCATROM¡ Y caldito de Vince.

ÁREA DESCANSO 2

El tema de conversación no ha cambiado mucho. Que hay que llegar al final, que una oveja ya lo consiguió hace muchos años. Algunos carneros son simpáticos, otros empiezan a perder la chaveta, pero la misión de Vince es animar a todo el mundo. Aquí se pueden aprender las técnicas: swing-out, toppler y suspensión de pared.

Una vez hecho todo, al confesionario a responder la cuarta pregunta...

ÁREA FINAL

Aquí está el segundo jefe: La Bestia Inmoral.

Este simpático ser tiene la manía de escupir por esa bonita bocaculo unos coranzocitos, que si os dan os van a dejar confusos e invertirán los controles, es decir, derecha será izquierda y viceversa, y arriba será abajo y al revés. La mejor manera de evitar esto consiste en quedarse debajo de algún bloque cuando lance su ataque.

Por lo demás, si Vince consigue evitar bien los bloques trampa no debería costar demasiado llegar hasta el final de la fase.





DÍA 3

Un día más en el cuarto de Vincent, un día más Catherine en la cama de Vincent, parece que Vince ha vuelto a caer... Después de una agradable charla mañanera con la muchacha, Vince se va a charlar con su novia formal.

En el Chrono Rabbit todo serán buenas noticias. Katherine está embarazada, Vincent debería ahorrar, empezar a ser más ordenado y dejar de fumar. Todo esto con llamada de la amante de por medio, y en el último momento, con ella misma, Catherine, entrando en el bar donde estamos con Katherine; y Vince escapando de la situación fingiendo un dolor de estómago.

Vincent aparece en el Stray Sheep rodeado por Jonny, Toby y Orlando, comentando su escapada y su posible paternidad. A la charla se unirán Erica y Boss durante un rato.

Cuando el judador tome el control de Vince, habrá que seguir charlando con nuestros amigos, y esperar a que empiecen a llegarnos mensajes, ya sabéis, depende de vosotros contestar o no y el qué.

Martha y Lindsay también tienen ganas de hablar con Vince sobre el señor Morgan, y aparte de decir cosas raritas sobre él, le dicen a Vincent que quedan cinco días para la libertad.

En la barra Vince podrá hablar con Justin, Boss y una pareja. También con Erica, y conocerá al señor Morgan, que es agente de policía y charlará con él sobre las recientes muertes misteriosas. Más tarde llegarán a la barra Archie y Todd.

Una vez Vince se va del bar, tendrá un momentito de reflexión en su cuarto antes de irse a mimir, y se quedará dormido justo cuando alguien empieza a llamar a nuestro timbre...

NIVEL 4: INQUISICIÓN

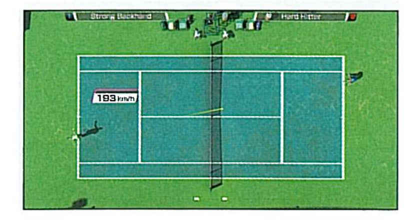
ÁREA 1

En este nivel hay que empezar a pensar una pizca más en lo que se

CONSEJOS

Lo más importante a la hora de escalar es no tener demasiada prisa para elaborar las escaleras, y una vez planeado el ascenso, hacerlo lo más velozmente posible. Muchas veces es mejor arriesgarse a caer al vacío o a ser atrapado por un bicho infernal mientras se piensa de que manera usar los bloques para seguir con el ascenso que subir a trompicones y a mitad de camino darse cuenta de que uno se ha quedado en un callejón sin salida.

Las técnicas que se van aprendiendo durante la aventura no son tan importantes como la capacidad de ver el camino más sencillo. A veces la manera de ganar la carrera es mucho más intuitiva, sencilla y rápida de lo que parece. Una buena estrategia de escalada da muchas mas ventajas que las prisas o el escape fácil.





centración para finalizar con un 'supergolpe' y al contrario le será difícil pillarnos desprevenidos.

JUGADAS HABILIDOSAS

Si pretendes que tu jugador se desmarque del resto por la clase de su juego y el estilo de sus golpes, esta será, sin duda, tu técnica preferida. Básicamente consiste en marear al rival mediante golpes lentos pero muy colocados que obliguen a nuestro adversario a desplazarse siempre al lado más alejado posible. El medidor de concentración subirá siempre que golpees desde la red y cuanto más lejos pongas la bola al contrario.

SERVICIO RAPIDÍSIMO

Parecido a la técnica de 'Buen servicio' pero para niveles más avanzados, se trata de un estilo de juego muy ofensivo que mermará nuestras capacidades defensivas para obtener un saque prácticamente imparable. Potenciará nuestro servicio haciéndolo más rápido y ocasionando que el rival tenga serias dificultades para devolver los golpeos. Aprovecharemos nuestra ventaja en el saque para rellenar todo lo que podamos nuestro medidor de concentración y culminar con los temidos 'supergolpes'.

GOLPES AÉREOS

Este es, sin duda, un estilo basado en movimientos y golpes dinámicos. La clave está en observar la bola, acercarse a la red y preparar el brazo para golpear con máxima potencia. Este estilo de juego aumentará nuestra capacidad para golpear las bolas altas y así dar potentes golpes con salto. Precisamente de esta forma será como consigamos llenar la barra de concentración que nos permita lanzar los 'súpergolpes'.

GRAN CORREDOR

Un estilo energético que cubre toda la pista. Similar al de 'Carrera rápida' pero de un nivel más avanzado y, por tanto, más efectivo. Se trata de emplear golpes cruzados para hacer correr a tu oponente, ya que tus capacidades para llegar a todas las bolas serán superiores. Este tipo de golpes hará que se llene tu barra de concentración antes que la de él, y además pondrán al contrario en un gran aprieto.

DEJADA MAESTRA

Un estilo difícil de dominar, parecido al de 'Cortado deslizante', en el cual deberemos dominar las dejadas. Este tipo de golpes son efectivos cuando estamos adelantados y nuestro oponente se encuentra retrasado o pegado a la línea de fondo. Por tanto, es evidente que bajo este estilo de juego las dejadas llenarán nuestra barra de concentración para lanzar los 'supergolpes', pero conviene tener cuidado porque conllevan riesgo si tu oponente las ve venir.

GRANDES MATES

Un estilo muy agresivo y ofensivo que se basa en acosar al oponente mediante una serie de golpes potentes que nos permitan terminar la jugada posteriormente a través de un poderoso mate. Deberemos usar nuestra mayor potencia de disparo y posicionamiento para crear oportunidades que nos posibiliten ejecutar este tipo de golpes finalizadores. Cuanto más mates consigamos encajar, con más celeridad llenaremos la barra de concentración y, por tanto, antes ejecutaremos el 'supergolpe'.

JUGADORES:

Descubrir el tenista que mejor se adapta a tu estilo puede llevarte algún tiempo. Te describimos todas las características de cada uno para ayudarte a encontrarlo.

Como no podía ser de otra forma, *Virtua Tennis 4* repite en PS Vita el magnífico elenco de jugadores, tanto masculinos como femeninos, que representan perfectamente los diferentes perfiles que componen los rankings de la ATP y de la WTA, respectivamente. Por si fuera poco, tendremos la posibilidad de encarnar a cuatro grandes leyendas del tenis mundial.

Para que escojas y domines lo antes posible al jugador que mejor se adapte a tu forma de jugar, a continuación te proporcionamos detalladamente las principales características de cada uno, así como una descripción de sus logros y su estilo de juego.

HOMBRES

J. M. del Potro

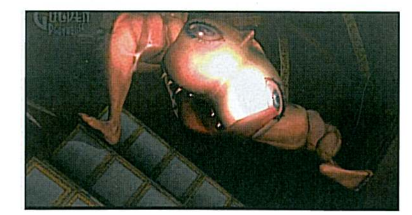
Estilo de juego: **Golpes poderosos**
País: **Argentina**
Mano buena: **Diestro**
Descripción:
Su juego destaca por su gran servicio y una poderosa derecha, además de una excelente movilidad para sus 1.98 m. de altura. Su estilo de juego, su altura y su edad (5 días de diferencia) lo llevaron a comparaciones con el tenista croata Marin Cilic (son considerados "gemelos de distinta madre" por el diario Clarín; además el diario argentino los supone los dos jugadores que lucharán por el primer puesto de la ATP cuando se retire Federer). Además, es el jugador más joven en la historia de la ATP que termina un año en el top 200 (2005), top 100 (2006), top 50 (2007), top 10 (2008) y en el top 5 (2009), y es el tercer jugador argentino más joven en conseguir un punto ATP (15 años y 2 meses), detrás de Francisco Bahamonde (14 años y 344 días) y de su entrenador Franco Davin (14 años). Un gran jugador.

N. Djokovic

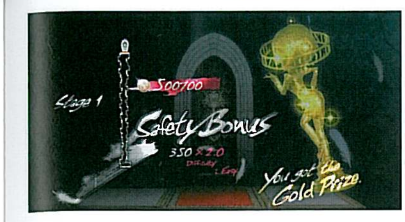
Estilo de juego: **Golpes de fondo**
País: **Serbia**
Mano buena: **Diestro**
Descripción:
Djokovic es un jugador de toda la cancha, con énfasis en el juego agresivo. Sus golpes de fondo

DIFÍCIL ELEGIR

Es posible que en un principio te sea difícil escoger a tu tenista más adecuado y con el que te sientas más cómodo en la cancha debido a su estilo de juego. Por ello, hasta que averigües cuál es tu preferido, fíjate en todo momento en sus cualidades (detalladas en esta guía) y sobre todo en su forma de jugar. Una vez encuentres la estrategia que mejores resultados te proporciona, prueba con distintos jugadores que posean el mismo estilo de juego, ya que sus diferentes complexiones pueden hacerte marcar la diferencia aún más. Lo mismo te ocurrirá con el jugador que crees desde cero para el campeonato mundial. Por tanto, completa todos los entrenamientos tan pronto como te sea posible para desbloquear rápidamente aquel estilo de juego que mejor se adapte a ti.









va a hacer con los bloques antes de ponerse a escalar. También va a haber ovejas bastante incordionas, cuidado con ellas.

Por lo demás, esta primera área no es muy dura.

ÁREA DE DESCANSO

Aquí Vincent tiene que infundir ánimos a todas las ovejitas y charlar un rato con ellas.

Aquí se pueden aprender las técnicas: araña de pared, araña de esquina, recorte y recorte transversal.

Después de acabar, al confesionario a contestar la pregunta número cinco.

ÁREA 2, Y FINAL

El jefe de este nivel es: El Niño.

Hay que tener cuidado con los golpes que da este lindo retoño en los bloques. Si pillan a Vince, caerá para abajo, pero hay tiempo para ver subir el golpe (sube verticalmente) y apartarse.

En esta área la cosa se empieza a poner curiosona entre algún puzle un poco más difícil de pensar y Cocoliso que viene por detrás.

Así que aquí va el truco para superar la escalada: objetos, sobre todo la bebida energética, una cosa con aspecto de biberón que permite a Vince a subir dos peldaños de una vez.

Aparte de esto, en la parte final habrá que hacer buen uso de la técnica del 'puente'. Con esto, fuerza y honor Vince llegará a la puerta sin despeinarse.

DÍA 4

Vince despierta en su habitación con la pequeña Catherine correteando por el cuarto. Parece ser que Vincent la llamó anoche... rarito todo.

La cosa mejora cuando ella se encuentra un pelo de Katherine en la cama y Vince se esfuerza con ingeniosas excusas... y tras ver que Catherine es una psicópata en potencia que amenaza con suicidarse o matarle si existe otra mujer, Vince le promete que no existe otra en su vida -después de llevarse un par de violentos mordiquitos-.

Pero la mañana no ha hecho más que comenzar, y Katherine ha venido a vernos... Vince se las apaña como puede para mantener a cada chica a un lado distinto de la puerta de su casa, y la cosa le acaba saliendo más o menos bien.

Vince aparece más tarde en los baños del trabajo. Más tarde llegará Orlando para hacerle compañía.

Posteriormente irán juntos al Kappa Heaven para seguir con el tema de las chicas de Vincent.

Esta noche Vince estará más solito en el Stray Sheep. Martha y Lindsay nos querrán hablar de sus cosas; Erica y Boss también son buenos tertulianos y tenemos a una pareja discutiendo sobre su matrimonio y su luna de miel.

Morgan también viene a sentarse un rato para charlar con nosotros sobre las misteriosas muertes que están sucediendo.

Aparte de estos personajes, ya se sabe que cuanto más tiempo pase Vincent aquí, más probabilidades hay de recibir mensajes y que llegue más gente.

NIVEL 5: EL SOLAR

ÁREA 1

Aquí nos encontramos con un nuevo bloque, el Bloque de Hielo. Bien, estos bloques suponen un problema hasta que el jugador se acostumbra a ellos, resbalan, resbalan mucho; esto quiere decir que solo te frena un bloque que no sea de hielo, una pared, o precipitarse al vacío.

La manera de lidiar con estos bloques es sencilla: no escurren si arrastras otro bloque, es decir, que si Vincent necesita llegar a un bloque de hielo pero no puede porque se cae o se pasa de él, solo hay que sacar un bloque y arrastrarlo hasta que Vince esté donde quiera.

Esta primera área no es muy complicada, aparte de por la toma de contacto con los bloques de hielo.

ÁREA DE DESCANSO 1

Un bonito y nuevo paisaje en esta capilla. Lo de siempre, hablar e infundir ánimos a los compañeros mueve-bloques. Unos hablarán de los monstruos que les persiguen, otros dirán que Vince es un gran escalador, otros cada vez disfrutan más matando compañeros, y como siempre, aprenderemos técnicas: empuje de bloque de hielo y evasión de hielo.

Después de todo esto, solo queda ir a contestar la pregunta número seis al confesionario.

ÁREA 2

Esta área es más complicada, más larga, y las ovejas empiezan a molestar de una manera mucho más agobiante. Aquí lo principal es usar las técnicas que acabamos de aprender, ambas dirigidas exclusivamente a no resbalar por el hielo. Aparte de eso, es muy muy muy muy recomendable llevar de objeto un bloque, y casi igual de importante, reservarlo para el final del área, justo antes de llegar a la salida.

Con todo esto y un pelín de paciencia, Vincent podrá seguir avanzando en la aventura.

ÁREA DE DESCANSO 2

Ovejas tristes, ovejas agradecidas, ovejas ligeramente traumatizadas, pero hay que hablar con todas como siempre e infundir ánimo en ellas. Vince se está convirtiendo en un líder carnero.

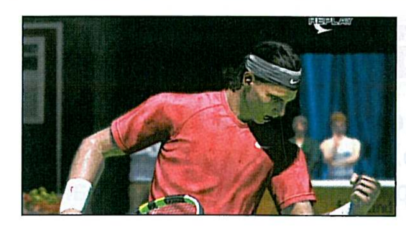
Aquí se pueden aprender las técnicas: gerónimo y demolición controlada.

Después de esto, Vince está preparado para enfrentarse a la pregunta número siete.

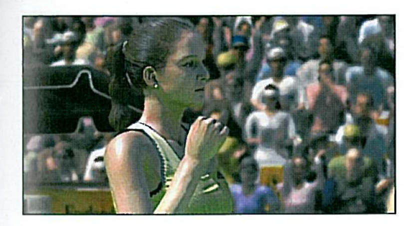
ÁREA FINAL

El jefe final de este nivel es: La Novia de la Muerte.

Esta área no es muy difícil de completar. Habrá que usar las técnicas contra los resbalones por el hielo para no caer al vacío y tener especial cuidado con el poder de la Novia, ya que cuando escupe trozos de hielo, si alcanzan







son consistentes, profundos y penetrantes. Su revés es ampliamente considerado como el mejor en la actualidad. Su mejor arma es su revés en la línea, con gran ritmo y precisión. También es conocido como uno de los mayores impulsores en la cancha con una agilidad superior, cobertura de la cancha y capacidad defensiva. Después de grandes dificultades técnicas durante la temporada 2009, su servicio es una de sus principales armas, ganando muchos puntos con él. Su primer servicio suele ser plano, mientras que en el segundo prefiere usar slice. De vez en cuando, Djokovic emplea bien disimuladamente un revés 'Underspin Drop Shot'. Sus 'Drop Shots' aún tienden a ser un inconveniente cuando es golpeado bajo presión y sin la preparación adecuada.

Roger Federer

Estilo de juego: **Completo**
País: **Suiza**
Mano buena: **Diestro**
Descripción:
Roger Federer es considerado el jugador más completo del circuito y también de la historia del tenis, ya que tiene una gran facilidad de adaptar su juego a cada tipo de superficie y poder cosechar importantes triunfos en ellas. Su juego es muy variado y contempla una gran variedad de golpes; su drive es considerado como uno de los mejores, ya que posee un gran precisión, y controla desde el 'Top Spin' hasta los 'Drop Shots' (golpes que ha empezado a utilizar en su repertorio y le hacen muy efectivo). También es bastante bueno con el revés, el cual lo utiliza a una mano y le hace muy característico. Por último, está muy capacitado para desarrollar el estilo de saque y volea, algo que se deja apreciar especialmente cuando juega en pistas de hierba debido a su rapidez.

F. González

Estilo de juego: **Derechazo potente**
País: **Chile**
Mano buena: **Diestro**
Descripción:
González es un jugador que se mueve con mucha soltura en todo tipo de superficies. Ha alcanzado instancias de cuartos de final o más en cada uno de los torneos de Grand Slam.

Es reconocido por su poderosa derecha y su veloz saque, por lo cual, ha recibido de la prensa local apodos como Mano de piedra o El Bombardero de La Reina, mientras que en la prensa de habla inglesa es también conocido como Speedy González o Mr. Forehand. Bajo la tutela de Larry Stefanki (abril de 2006 a fin de año del 2008), Fernando desarrolló un mayor equilibrio en su juego, en el sentido de saber cuándo golpear con fuerza y cuándo hacer 'slices' o tiros con mayor colocación y menor fuerza.

Una de las principales críticas que se le hizo como jugador es su falta de regularidad, ya que, por ejemplo, podía jugar de forma extraordinaria en una semana, y a la siguiente perder en primera ronda. Su actual entrenador, el chileno Horacio Mattas, ha logrado darle mayor confianza en su revés y lo ha hecho mucho más regular en su juego. Su preparador físico actual es Carlos Burgos.

Tommy Haas

Estilo de juego: **Táctico**
País: **Alemania**
Mano buena: **Diestro**
Descripción:
Tommy Haas nació el 3 de abril de 1978 en Hamburgo (Alemania). En la actualidad reside en Sarasota, Florida. Llegó a alcanzar la segunda posición en el Ranking Mundial de la ATP en el mes de mayo de 2002. Logró un total de diez títulos como jugador de singles, de los cuales uno es un ATP Masters Series, y nueve son de ATP Tour.

Como jugador de dobles logró ganar la única final que disputó en su carrera (la Copa del Mundo por equipos), en 2005, derrotando en la final a la pareja Argentina conformada por Guillermo Cañas y Juan Ignacio Chela por un más que rotundo 6-1, 6-2. Además de los títulos que ha obtenido durante su carrera, se encuentra una medalla de plata en los Juegos Olímpicos de Sidney 2000, donde perdió la final ante Yevgeni Káfelnikov.

P. Kohlschreiber

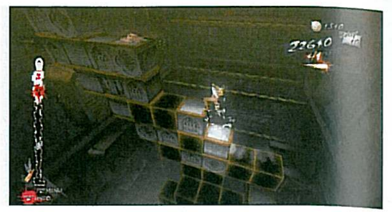
Estilo de juego: **Golpes de fondo**
País: **Alemania**
Mano buena: **Diestro**
Descripción:
Philipp Kohlschreiber nació el 16 de octubre de 1983 en Augsburgo, Alemania. Sus padres son María y Gerhard. Además, tiene dos hermanas, Sandra and Gerlinde. Empezó a jugar tenis a los 4 años de edad, prefiriendo las canchas de polvo de ladrillo. En el 2000, disputó su primer Challenger en Eckental, Alemania. Al año siguiente, decidió ser tenista profesional. A partir de 2002, su novia Lena lo acompaña por toda la gira ATP. Kohlschreiber es un jugador con mucho talento, aunque es muy irregular. Tiene un gran control de la pelota, pero el golpe que suele desestabilizar a su rival es su revés plano a una mano. A partir de septiembre de 2010, su preparador físico es Marco Panicci y su coach es Miles Maclagan.

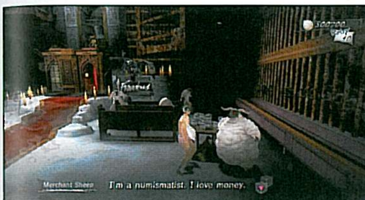
A Kohlschreiber también le gustan mucho otros deportes, entre ellos el fútbol, donde su equipo favorito es el FC Bayern Munich.

Gaël Monfils

Estilo de juego: **Contraataque**
País: **Francia**
Mano buena: **Diestro**
Descripción:
Gaël Monfils es un jugador profesional de tenis nacido el 1 de abril de 1986 en París, Francia. Monfils es, sobre todo, un contragolpeador defensivo al que le gusta permanecer detrás, cerca de la línea de fondo, y recuperar cada tiro hasta que fuerza un error de su opositor. Sin embargo, tiene la capacidad de ir de la defensa al ataque muy rápidamente para pillar a sus contrincantes por sorpresa. Su golpe por excelencia es su revés ambidiestro que ejecuta a veces en volea. Monfils posee un servicio muy poderoso capaz de alcanzar 225km/h. Un saque muy









a Vincent al caer, pueden hacerle caer bastantes bloques hacia abajo, poniendo las cosas muy a favor de acabar con Vince atravesado por la motosierra. Arriba, arriba y otra pesadilla superada.

DÍA 5

Vincent despierta en su habitación y responde a una llamada que le hacen al móvil. Resulta que es un tal Steve, que nos dice ser el novio de Catherine.

Hablará con Vincent sobre qué narices está haciendo con su chica y acaba con una bonita amenaza de matarle. Después de la charla, Vince tiene claro que tiene que hablar con Catherine y romper con ella.

En ese momento Vincent tiene una sensación rara y va hasta la puerta, al echar un vistazo por la mirilla se encuentra con otro ojo mirando hacia dentro... Vince, un poquito asustado, tapará la mirilla con un trozo de esparadrapo.

De aquí, Vince aparece ya en el Stray Sheep charlando sobre la llamada telefónica con Catherine, pero ella niega saber nada de ningún Steve, con lo que Vince no sabe si creerla o no y, además, empieza a dudar de Katherine, ¿será posible que Katherine le esté engañando?

LOS BLOQUES

Durante la aventura habrá muchos bloques que os lo pondrán bastante complicado, pero lo más importante es acostumbrarse a ellos. No se debe coger miedo a determinados bloques, sino buscarles la utilidad en cada momento. A veces encontrarnos con un bloque trampa no supone un problema, sino tener otro bloque para trabajar con él. El tiempo que dan de acción los bloques frágiles y bomba es esencial a la hora de seguir ascendiendo en las pesadillas, estos bloques bien usados pueden resolver muchos problemas que en principio pueden resultar imposibles de solucionar. Un bloque es un bloque, y cuantos más se tengan cerca mejor, porque llegará un momento en el que lo que se va a echar de menos es tener unos cuantos cerca, aunque pareciesen peligrosos.

Vincent consigue que Catherine no vaya esa noche a su casa diciendo que tiene problemas de vientre, y una vez se ha ido, Vince se queda en el Stray Sheep hasta que llegan sus amiguetes.

La conversación está clara. Jonny, Orlando, Toby y Erica hablan con Vince sobre lo que opinan acerca de si Katherine estará engañándole o no, cada uno con su idea, y sin resolver nada concreto. Después de este tema, la conversación deriva hacia los extraños rumores que se están extendiendo sobre un sueño en el que te mueres si te caes y no despiertas antes de llegar al suelo...

Por lo visto varios clientes habituales del Stray Sheep están teniendo sueños de este tipo. Vincent se levantará para ir al baño y a partir de aquí, el jugador ya tiene el control de Vince para pasear por el bar.

Toby está bastante pillado por Erica, así que las charlas con los colegas versarán sobre Erica, y claro, el problema de Vincent con Katherine.

Por otro lado, Archie tiene problemas con Todd, y con la mujer de Todd, así que Vincent tendrá que charlar con él un ratito para intentar animarle.

Martha y Lindsay tienen muchas cosas interesantes que decir a Vincent, tales como si se ve más como un perro o un gato, que las hormigas son mensajeras de las brujas, y nos explicarán alguna relación que existe entre Morgan, Todd y Daniel.

En la barra Justin le contará a Vincent más información acerca de los rumores. Daniel y Anna tienen problemas conyugales; y Erica anda un poco preocupada por Jonny, que parece que hay algo que le tiene intranquilo. Morgan también aparecerá por aquí para hablar a Vince de las ganas que tiene de pillar y matar al asesino de su esposa, aparte de preocuparse por las muertes de los hombres jóvenes que se están produciendo.

En las noticias, se habla del incremento de muertes en la zona...

Tras esta agradable noche ya se sabe lo que toca... a casa y a ¿dormir?

NIVEL 6: TORRE DEL RELOJ

ÁREA 1

En este nivel Vince se va a encontrar con un nuevo bloque: los Bloque Bomba. Cada vez que Vince pase por encima de uno de estos, se activará, y pasado un pequeño tiempo estallará convirtiendo los bloques de alrededor en bloques frágiles. Cuidado con ellos. Lo ideal es pisarlos sólo para escalar y dejarlos explotar en niveles inferiores para no tener que preocuparse de utilizar los bloques frágiles. Hay bastantes bloques trampa también, así que habrá que fijarse atentamente en ellos.

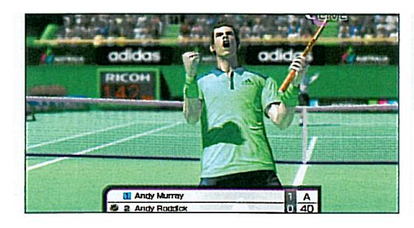
Las ovejas han pasado de molestar a entrañar peligro real, ojo con ellas y sus martillitos.

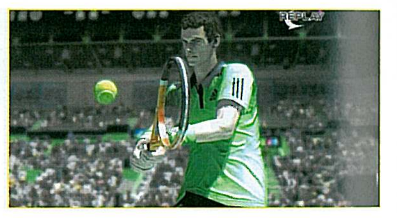
Llega un momento en el que resulta muy útil la demolición controlada, justo donde hay una oveja con martillo chunguita y una pared de tres bloques. Importante consejo para finalizar el área sin tirarse de los pelos: bloque extra o bebida energética.

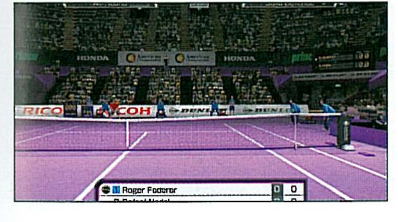
ÁREA DE DESCANSO 1

Llegamos a un nuevo descanso para poder charlar con las ovejitas, con una de ellas tendremos una conversación sobre las preguntas del confesionario. Espero que estéis contestando honestamente carneritos...

Otra oveja empieza a darse cuenta de que cada vez van quedando menos escaladores. Con otra Vince charla sobre esa supuesta verdadera libertad que espera como premio, y otra nos hablará de a quién ve en sus pesadillas. Y si, carneros: Todd ha muerto, gente cercana a Vincent empieza a despeñarse.







parecido al de Roddick, con quien se disputa el servicio más rápido. Actualmente está en el puesto 16° del ranking de la ATP.

Andy Murray

Estilo de juego: **Fuerte revés**
País: **Reino Unido**
Mano buena: **Diestro**
Descripción:
Si bien él ha dicho que prefiere las canchas de tierra batida, su desempeño ha sido mejor en superficies duras. Murray mide 1,90 m y usa el revés a dos manos. Es actualmente el número 4 de la clasificación de la ATP.

Forma parte de la nueva generación de tenistas y está llamado a ser uno de los candidatos a pelearle la primera posición del ranking de entradas de la ATP al actual número uno Novak Djokovic. Murray es conocido por su gran sensibilidad con la raqueta, especialmente con el revés, ya que encuentra tiros ganadores y 'passing shots' efectivos, como así también por su habilidad para defender. Es el hermano menor del también tenista Jamie Murray.

Rafael Nadal

Estilo de juego: **Defensa sólida**
País: **España**
Mano buena: **Zurdo**
Descripción:
Rafa pertenece al grupo de tenistas que son sólidos, muy rápidos en sus desplazamientos, muy pacientes, que aman los peloteos largos. Nadal posee una gran preparación física y aguarda con astucia y mucha paciencia el momento para poder definir las jugadas. Si bien toma riesgos desde posiciones incómodas en la pista y sube a la red para cerrar algunas jugadas, no es ésta una característica principal y destacada en él.
Es de los llamados "trabajadores" del tenis. Lucha por cada punto y de esa forma pone mucha presión a sus rivales. Posee una tremenda capacidad de concentración para los partidos largos.

Andy Roddick

Estilo de juego: **Buen servicio**
País: **Estados Unidos**
Mano buena: **Diestro**
Descripción:
Roddick es un tenista profesional estadounidense que llegó a ser número 1 en el Ranking ATP. Es el único jugador junto a Roger Federer que ha terminado las últimas nueve temporadas entre los Top 10, lo que le convierte en uno de los mejores jugadores de la década. Roddick es conocido por sus potentes servicios. De hecho, tiene en su haber el segundo servicio más rápido registrado en la historia del tenis profesional, alcanzando los 249 km/h (155 mph). Su mayor debilidad es el tiro de revés. Tiene el, considerado por muchos, mejor servicio de la historia.

Andreas Seppi

Estilo de juego: **Golpes variados**
País: **Italia**
Mano buena: **Diestro**
Descripción:
Andreas Seppi nació el 21 de febrero de 1984 en Bolzano, Italia. Es un jugador de tenis profesional que se caracteriza por su juego de revés a dos manos. Se desenvuelve mejor en canchas de tierra batida, así como en canchas duras. Seppi comenzó participando en torneos Futures y Challenger en el 2000, dedicándose a este circuito por tres temporadas, ganando en el 2003 su primer torneo Futures en Munich al vencer a Lars Übel en la final. Ese mismo año consiguió su pase a dos eventos ATP, el de Kitzbühel y el de Bucarest, siendo derrotado por Olivier Mutis y José Acasuso, respectivamente.

MUJERES

A. Chakvetadze

Estilo de juego: **Fuerte revés**
País: **Rusia**
Mano buena: **Diestra**
Descripción:
Anna Chakvetadze es una tenista rusa, pionera, junto con María Sharapova, de la camada de jóvenes de Rusia que invadieron el circuito profesional. La ex número 5 del mundo incursiona en la política. Fue candidata en las elecciones parlamentarias de su país, que se llevaron a cabo el último 4 de diciembre. Como no podía ser de otra manera, fue elegida como la política más sexy por los internautas. Se caía de maduro. Anna sorprendió al mundo cuando llegó a la final del torneo junior de Wimbledon con 17 años. En 2007 fue finalista del US Open. Luego vino una larga serie de derrotas. Hasta llegar a 2011 con pocas victorias y la decisión de dedicarse a la política.

Tiene 8 títulos en su carrera, 7 de la WTA y 1 de la ITF. Nació el 5 de marzo de 1987, en Moscú, que era parte de la desaparecida Unión Soviética.

Ana Ivanovic

Estilo de juego: **Derechazo potente**
País: **Serbia**
Mano buena: **Diestra**
Descripción:
Ana Ivanovic es una jugadora de tenis profesional serbia nacida el 6 de noviembre de 1987 en Belgrado, República Federal Socialista de Yugoslavia. Ganadora de un Grand Slam tras vencer en la final del Torneo de Roland Garros 2008 a Dinara Sáfina, es la actual n.° 225 del ranking mundial de la WTA.
Ivanovic disputó su primera final de un Grand Slam en el Torneo de Roland Garros 2007, donde perdió frente a la n.° 1 Justine Henin, además ese mismo año llegó a semifinales en Wimbledon y en el WTA Tour Championships disputado en Madrid.

En el Abierto de Australia de 2008, Ivanovic llegó a la segunda final de un Grand Slam en su carrera, perdiéndola frente a María Sharapova. Actualmente está en el puesto N° 18 del ranking.

S. Kuznetsova

Estilo de juego: **Golpes de fondo**
País: **Rusia**
Mano buena: **Diestra**
Descripción:
Svetlana Aleksándrovna Kuzñetsova es una jugadora de tenis profesional rusa nacida el 27 de junio de 1985 en San Petersburgo, Rusia. Ganadora de dos torneos de Grand Slam (US Open 2004 y Roland Garros 2009), así como finalista en







En este descansito se pueden aprender las técnicas: tala y explosión controlada.

Después de esto, una visita al confesionario y... pregunta número ocho.

ÁREA 2

Atención a los nuevos bloques bomba, bastante más potentes.

En esta área hay que tener especial cuidado con los bloques bomba, ya que en más de una ocasión habrá que hacer escaleras de bloques largas y si Vinnie pisa demasiado pronto un bloque bomba puede verse sin opciones para seguir subiendo.

Cuando Vince llegue a una pared bastante alta y llena de bloques bomba en uno de sus lados, lo que tiene que conseguir es agarrar el bloque muelle. Justo después de esto, que Vince no se lie demasiado, hay que usar los bloques pesados, y después seguir utilizando los bloques muelle, que los coloque en la posición adecuada para llegar a donde quiera.

Después hay que intentar no pisar los bloques bomba hasta que sea necesario, primero hay que organizarse una ruta de escalada factible.

Así que habrá que subir rápido y fijarse muy bien en los bloques muelle; en cuanto se vea uno, usarlo.

Y procurad llevar algún objeto de esos que tanto gustan a Vincent, como bloque extra o bebida energética, porque este nivel puede llegar a estresar un pelín.

¡Buen ascenso¡

ÁREA DE DESCANSO 2

Parece que algún amiguete de Vince está empezando a aparecer por aquí, el bueno de Orlando se estrena en la escalada.

Alguna oveja empieza a ver luz por las ventanas... buena señal. Vince charlará sobre el porqué de estar allí, y se dará cuenta de que también hay gente que no ha engañado a su pareja. Algún carnero empieza a estar realmente trastornado y con ganas de zumo de oveja.

En esta área las técnicas a aprender son: bombas fuera y muelle. Después de esto, al confesionario a responder la pregunta número nueve.

ÁREA 3

Se supone que en esta área el derrumbe por debajo de Vinnie irá más rápido, además de que es algo más larga.

Al principio habrá que dar buen uso a la técnica 'tornado', y tener cuidado con alguna hormiga, porque sobre todo estorbarán.

Hay un par de zonas con un hueco en el centro donde lo que hay que hacer es amontonar bloques en uno de los lados para poder usar la técnica de la 'araña'. Llevar algún objeto no estará de más.

En el último tramo hay que usar la técnica 'demolición controlada' para poder llegar a la meta. Y también la técnica 'tornado' de nuevo para llegar del todo.

ÁREA DE DESCANSO 3

Aquí vemos a otro de nuestros amiguetes más queridos. Jonny está en las pesadillas también. Está un poco confuso, preguntándose por qué ha aparecido aquí; ya se sabe, Jonny es un buen tío.

Orlando va superando bien las fases para tranquilidad de Vince. Una de las ovejitas más insoportables que teníamos por aquí, Daniel, empieza a sentirse bien ayudando a la gente. Morgan y Archie están bastante decaídos, y Vince cuelve a encontrarse con su amigo con corbata, que está también nerviosito.

En esta área podemos aprender las técnicas: inazuma y variación de inazuma. Ambas muuuuy útiles.

Confesionario y pregunta número diez.

ÁREA FINAL

El nene de Vincent ha vuelto, pero se ha tomado unas cañas con Jason Voorhees y le ha pillado una careta y una motosierra. Jefe final del área: Bebé con Motosierra (original, ¿eh?).

Principales problemas con esta preciosidad. Cuando le da, puede cortar en vertical una parte del escenario, normalmente los laterales, así que escalad por el centro; tiene una metralleta que es mejor no te pilla colgando de ningún bloque. Asimismo, lanza unas trampas a las que Vince no debe quitar el ojo de encima; es esencial saber donde están en todo momento para que no sorprendan a Vinnie.

Ojo con la zona que queda dividida en dos paredes de dos bloques cada una. En la columna central, el bloque que está más arriba es un bloque muelle, así que ese es el lugar a donde hay que llegar.

Según avanza la escalada, hay que estar atentos a los bloques muelle. Vince debe encontrarlos y utilizarlos para escalar sin problemas.

Con todo esto, Vince podrá llegar a la meta para empezar un nuevo día.

DÍA 6

Vincent se levanta en su habitación con un montón de hormigas que han venido a por el pastel que Katherine le regaló.

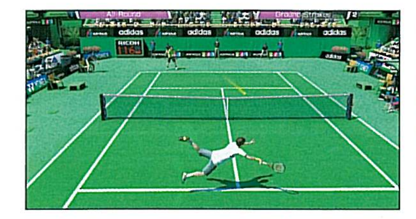
Por si fuera poco, se despierta de nuevo con Catherine, quien se encarga de lanzar las hormigas envueltas en la sábana por la ventana.

Tras un ligero enfadín por saber quién le ha regalado a Vinnie el pastelito, todo se resuelve con una cita para ir al cine a ver una película de terror al día siguiente.

De aquí Vince aparece en el Chrono Rabbit con Katherine.

Es hora de que le pregunte a Kate si conoce algún Steve... que lógicamente no conoce. Tras la charla Vince no sabe si habrá vuelto a equivocarse.

Después Katherine le dice que está recibiendo extraños mensajes últimamente, y le pregunta directamente y sin tapujos que si no está ocultándole algo; a lo que





los mismos en los años 2006 y 2007. Además, posee 9 torneos WTA en total y 1 torneo ITF, Kuzñetsova es actualmente la Nº 19 del ranking mundial. Como integrante del equipo ruso ha conquistado en tres ocasiones la Copa Federación participando en todas ellas en la final.

Laura Robson
Estilo de juego: **Táctico**
País: **Reino Unido**
Mano buena: **Zurda**
Descripción:
Laura Robson (Melbourne, Australia, 21 de enero de 1994) es una tenista británica de origen australiano. Ganó su primer torneo profesional en 2008 y actualmente es la número 137 del mundo. Su primera gran victoria fue en el campeonato junior femenino de Wimbledon de 2008, ganando en la final a la tailandesa Noppawan Lertcheewakarn en tres sets. Fue la primera británica en ganar dicho torneo desde Annabel Croft en 1984. La prensa inglesa la denominó la nueva maestra del tenis británico, siendo apodada la Reina de Wimbledon. Robson comenzó el 2010 haciendo pareja con su compatriota Andy Murray en la Copa Hopman 2010; formando el equipo del Reino Unido, ambos derrotaron a los combinados de Kazajistán, Alemania y Rusia, llegando a la final donde fueron derrotados por el equipo de España, formado por María José Martínez Sánchez y Tommy Robredo en un ajustado partido.

M. Sharapova
Estilo de juego: **Golpes poderosos**
País: **Rusia**
Mano buena: **Diestra**
Descripción:
María Yúrievna Sharapova es una jugadora de tenis profesional rusa nacida el 19 de abril de 1987 en Nyagan, Siberia, Rusia. Ganadora de tres títulos individuales de Grand Slam, Sharapova es la actual Nº 3 del ranking de la WTA. En 2004, con 17 años de edad, ganó su primer Grand Slam tras vencer en la final de Wimbledon a Serena Williams por 6-1, 6-4.
Dos años más tarde, en 2006, ganó su segundo al derrotar en la final del Abierto de Estados Unidos por 6-4, 6-4 a la belga y Nº 2 del mundo de entonces Justine Henin. En 2008, ganó el primer Grand Slam del año tras vencer en la final del Abierto de Australia por 7-5, 6-3 a la serbia Ana Ivanovic.
Solo le falta ganar Roland Garros, el único Grand Slam que aún no ha conseguido ganar.

Venus Williams
Estilo de juego: **Buen servicio**
País: **Estados Unidos**
Mano buena: **Diestra**
Descripción:
Venus Ebone Starr Williams Price es una jugadora de tenis profesional estadounidense nacida el 17 de junio de 1980 en Lynwood, California, Estados Unidos. Es la hermana mayor de la también campeona Serena Williams. Pentacampeona de Wimbledon y doble campeona del US Open, Venus ha ganado 43 torneos de la WTA (7 de Grand Slam). El 25 de febrero de 2002 se convirtió en la primera jugadora afroamericana en ser Nº 1 del ranking mundial de la WTA. Actualmente es la Nº 133.

C. Wozniacki
Estilo de juego: **Completo**
País: **Dinamarca**
Mano buena: **Diestra**
Descripción:
Es una jugadora de tenis profesional danesa, nacida el 11 de julio de 1990 en Odense, Dinamarca y actualmente la Nº 4 del mundo de acuerdo al ranking de la WTA. En el 2009 llegó a la final del US Open, perdiendo contra la belga Kim Clijsters. Wozniacki tiene un juego ortodoxo y es muy prolija en sus golpes.

Sus empuñaduras son muy clásicas. Sus golpes son muy parejos desde el fondo de la cancha, cambia muy bien las direcciones de la pelota (una de las cosas más difíciles en el tenis) haciendo jugar a sus rivales de lado a lado. Impacta la bola muy limpio desde los lados, tanto su drive como su revés, juega con poca carga de top los dos golpes y la pelota lleva algo de rotación hacia adelante. Justamente, eso es lo que mejor hace. Juega cerca de la línea por momentos, pero en ciertas definiciones le falta estar cerca del pique para poder acelerar el juego.

LEYENDAS

Boris Becker
Estilo de juego: **Completo**
País: **Alemania**
Mano buena: **Diestro**
Descripción:
Boris Franz Becker es un ex jugador alemán de tenis. Nació el 22 de noviembre de 1967 en Leimen, Alemania. Becker es famoso en todo el mundo por ser uno de los mejores jugadores profesionales de tenis de todos los tiempos. En su amplia carrera de 15 años de duración, ganó 49 títulos, incluidos seis Grand Slams. En 1985 se convirtió en el jugador más joven de la historia en ganar un título de singles en Wimbledon y volvió a ganar este evento en 1986 y 1989.

Asimismo, también obtuvo una medalla de oro en los Juegos Olímpicos de Barcelona en 1992. En la actualidad, lleva varios años jugando a póquer y se ha convertido en un rostro habitual de la escena en vivo.

Jim Courier
Estilo de juego: **Golpes poderosos**
País: **Estados Unidos**
Mano buena: **Diestro**
Descripción:
Jim Courier (nacido el 17 de agosto de 1970 en Sanford, Florida) fue número uno del mundo en 1992. Ha ganado dos veces Roland Garros y el Australian Open y, en España, también es conocido por perder una épica final del Abierto de París contra Sergi Bruguera.

Retirado en 2000, Courier sigue jugando en circuitos de veteranos. Además, ha sido comentarista de partidos para diferentes cadenas estadounidenses como la ABC o la TNT, entre otras.
Ha fundado en Nueva York una empresa de eventos deportivos y una organización benéfica para promocionar el tenis en los jóvenes en su Florida natal. Asimismo, fue producto de la prestigiosísima academia de





Vince responde que no tiene nada de que preocuparse.

Después de despedirse de Kate y del Crono Rabbit, Vinnie aparece en los baños de su trabajo. Parece que ha llamado al tal Steve para aclarar las cosas y, en efecto, parece que no hablan de la misma Catherine.

Steve está bastante trastornado y habla de que Catherine es lo único que tiene, que él ya se está divorciando de su mujer, pero Vince, que ya tiene bastante con lo suyo, acaba colgando el teléfono.

De aquí Vince llega al Stray Sheep, donde va a contarles a Jonny, Orlando, Toby y Erica lo que le ha acontecido durante el día. Todos opinarán, y al final Vince decide que no puede perder a Katherine, no ahora; todo esto le hace darse cuenta de ello.

Aparte, Jonny y Orlando admiten estar teniendo sueños raros, y Erica sigue comentando los rumores que se extienden por la zona sobre las misteriosas muertes, y parece ser que todos los fallecidos son hombres que engañaban a las mujeres.

A partir de aquí, el jugador ya maneja a Vincent. La charla con los amigos versa sobre los sueños que están teniendo. Parece que Toby duerme como un bebé, es el único sin pesadillas; por otro lado, Vince ha decidido romper con Catherine al día siguiente.

Martha y Lindsay hablan a Vince sobre política y economía, y también sobre Justin. Nos contarán algún cotilleo que involucra a Justin, Daniel y Anna, y nos informarán sobre las muertes de Morgan y Archie. Además, también nos dirán que quedan dos días para la libertad verdadera.

En la barra Justin nos habla de una entrevista que le ha realizado a una mujer embarazada que se va casar con un hombre que no sabe si es el padre del niño. Anna está poco habladora.

En la televisión van informando sobre las recientes muertes. Boss comenta que todos los fallecimientos se están produciendo muy cerca del lugar. Erica está preocupada por Orlando y Jonny, también le cuenta a Vince que alguno de los muertos era cliente habitual.

Respecto al móvil, ya sabéis. Responded los mensajes o no, contestad las llamadas o no. Cuando Vince se vaya a casa comenzará el siguiente nivel, el séptimo de este juego.

NIVEL 7: LA ESCALERA DE CARACOL

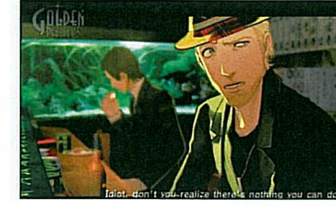
ÁREA 1

Vince se va a encontrar con paredes bastante altas durante todo el recorrido. Aquí habrá que usar la técnica 'inazuma' una y otra vez. Suerte con ello.

ÁREA DE DESCANSO

Todas las ovejas están un poquito depres, pero han llegado a ver a Vincent como un líder y están dispuestas a seguir adelante gracias a sus consejos. Vince también puede ver como hay alguna oveja que se ha vuelto verdaderamente





radical. Aquí se pueden aprender las técnicas: araña trasera y esquivaderrumbes.

Cuando esté listo Vince, al confesionario a contestar la pregunta número once.

ÁREA 2

Aquí hay que fijarse bien en los bloques que no se ven de primeras, es decir, los que quedan un poco por detrás.

Hay que fijarse en ellos y después no es complicado colocarlos para seguir con la escalada. Esto se va a repetir durante un buen rato.

También habrá que hacer uso de la técnica esquivaderrumbes. Es un área complicada, paciencia.

En el último tramo surge un problemita, Vince se encuentra atrapado en una "especie de hueco"; bien, sólo hay que crear una fila de bloques que encaje con uno de los salientes más alejados para poder usar la técnica de la araña o la araña trasera. Y Vinnie ya estará fuera.

ÁREA DE DESCANSO 2

Todd está muy triste, Jonny parece ¿haber traicionado a su mejor amigo? hhmmm, y los demás no mejoran. Justin muy preocupado, Orlando oye voces que le piden cuentas por haber abandonado a una chica, y a la oveja psicópata le parece muy bien matar a Vincent...

En esta área podemos aprender una técnica, marcha de arañas.

¿Queréis pregunta número doce? ¡Pues al confe Vinnie!

ÁREA 3

El primer tramo hay que superarlo con paciencia y la técnica 'inazuma'. Después Vince se encuentra con dos caminos. El de la derecha no es muy complicado, hay que echar algo de imaginación y combinar un poco de 'inazuma', rampa y la técnica de la 'arañita' usando los bloques que quedan por detrás.

La última parte también puede llevar un tiempo, hay que invertir la rampa para llegar a la salida. Esta área puede convertirse en algo tedioso, pero si se despeja la mente al final puede resultar no tan complicado.

ÁREA DE DESCANSO 3

Jonny parece desear a la novia de una amigo. A Orlando se le va a aparecer su ex mujer, a Justin una chica que se suicidó por algo que le implicaba, el gordito carnero tendero (the fat tender carner(bromi)) ha caído rodeado de monedas. Ovejas asustadas que respetan que Vince les dé ánimos.

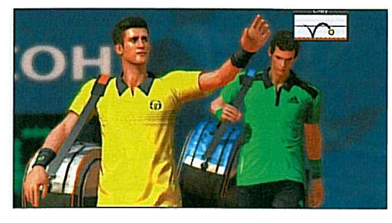
Aquí se pueden aprender dos técnicas: apuntalamiento y cimientos.

Al confesionario a por la pregunta número trece.

ÁREA 4

Bien, bonita pared, ¿verdad?

Primero hay que dejar solo un bloque en la primera columna que tenemos delante, y después sacar el bloque de abajo de la siguiente





Nick Bollettieri en Florida, de la que han salido cracks como Sampras, las hermanas Williams, Mónica Seles, Maria Sharapova, Anna Kournikova, André Agassi, Martina Hingis, Jennifer Capriati, Marcelo Ríos o Mark Philippoussis.

Stefan Edberg

Estilo de juego: **Servicio y volea**
País: **Suecia**
Mano buena: **Diestro**
Descripción:
Stefan Edberg (nacido el 19 de enero de 1966) es un ex tenista sueco ganador dos veces de Wimbledon, dos del US Open, dos del Australian Open y llegó a ser número uno del mundo. Además, destacó por su extraordinario juego de saque y volea y por su caballerosidad en las canchas. Y, sobre todo, por sus apasionantes duelos con el alemán Boris Becker. Tras su retirada, en 1996, Stefan Edberg fundó junto a su compatriota y gran tenista Mats Wilander una escuela de tenis en la localidad sueca de Vaxjö, ciudad natal de Wilander y de la esposa de Edberg. Además de ser embajador mundial de Adidas, también tiene negocios inmobiliarios en esa ciudad y participa en una sociedad de inversiones.

Patrick Rafter

Estilo de juego: **Volea agresiva**
País: **Australia**
Mano buena: **Diestro**
Descripción:
Patrick Rafter nació el 28 de diciembre de 1972 en Mount Isa, Australia. Además de haber ocupado el primer puesto del ranking mundial (solamente por una semana), es recordado por haber ganado dos veces el US Open y por haber alcanzado la final de Wimbledon.

Patrick se caracterizó por su juego agresivo, su saque y su volea. Y se ha convertido en toda una leyenda por poseer un total de 22 títulos, de los cuales 12 los obtuvo como singlista (2 Grands Slams, 2 Master Series, 7 ATP Tours y 1 Challengers) y 10 como doblista (1 Grand Slam, 2 Masters Series y 7 ATP Tours).

MÁS JUGADORES

Además del impresionante plantel de 22 jugadores que tendremos disponible desde el principio, tendremos la oportunidad de desbloquear a dos tenistas adicionales que comienzan ocultos. Para desbloquear al personaje conocido como Duke, completa el modo Arcade a un jugador en cualquier nivel de dificultad con un personaje masculino sin perder un juego. Así, en vez de disputar un partido de exhibición al final de esta modalidad, se mostrará un mensaje anunciando un partido especial en el que te enfrentarás a él. Derrótalo para desbloquearlo como personaje jugable. Por su parte, para obtener a King debes ganar el modo torneo con Duke sin perder ni un solo juego ni reiniciar el partido, después de la final de Wimbledon jugarás contra él. Una vez vencido estará disponible en el menú de selección de jugadores.

APLICACIONES VITA:

Una de las más gratas sorpresas de esta versión portátil. Aprovecha todas las capacidades de tu PlayStation Vita con nuevas opciones y revolucionarias formas de jugar.

Como principal novedad en la edición de *Virtua Tennis 4* para la portátil PS Vita de Sony, además de los controles mediante la pantalla táctil, nos encontramos con el menú Aplicaciones VT en la interfaz principal.

Esta opción se compone de cuatro modalidades nuevas que aprovechan las funciones únicas del sistema PlayStation Vita. A continuación, os desgranamos cada una de ellas para que les saquéis el máximo provecho.

PARTIDO RV

Esta nueva aplicación es uno de los más espectaculares añadidos de la versión de PS Vita, pues ni más ni menos que nos permite disfrutar de un partido desde la perspectiva subjetiva de un jugador, es decir, en primera persona. Tras elegir a nuestro tenista y al que será nuestro rival, tendremos que usar los botones de dirección (analógico o cruceta) para movernos por la cancha y los botones del pad convencional (no se podrá usar la pantalla táctil) para ejecutar los distintos golpes.

POSIBILIDADES

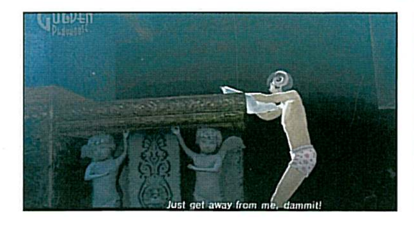
Gracias a las capacidades de la nueva consola, se abre ante nosotros un completo abanico de posibilidades para disfrutar del tenis virtual como nunca lo habíamos hecho. De esta forma, *Virtua Tennis* se convierte en el primer juego de este deporte que nos permite meternos en la piel de un tenista profesional y vivir los más intensos partidos desde una perspectiva subjetiva. Asimismo, los desarrolladores de Sega han tenido la genial idea de aprovechar la cámara trasera para dejarnos tomar fotografías a los grandes del tenis mundial, e incluso, gracias a las animaciones programadas, tomar imágenes en las que parezca que disputamos un partido con las máximas estrellas de este deporte. Además, ¡podrás plasmar tu imagen en el jugador que crees para el Campeonato Mundial!

No obstante, la novedad aquí es que podremos inclinar la PS Vita durante el partido para cambiar el punto de vista del jugador, como si la consola fuera nuestros ojos. Pulsaremos el botón L cuando queramos restablecer la dirección de la cámara.

TOQUE VS

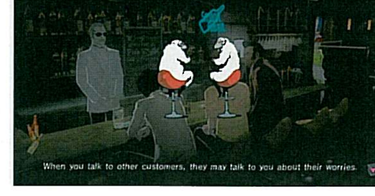
A pesar de que, al ser una versión para una portátil, no podremos jugar en la misma pantalla dos jugadores de la forma convencional, al menos sus desarrolladores han tenido la genial idea de introducir este interesante aditivo que nos permitirá jugar contra un amigo en la misma PS Vita, simplemente mediante la pantalla táctil.

Tras elegir a los dos tenistas que disputarán el encuentro, la pantalla se dividirá en dos, siendo la parte izquierda para el jugador 1 y la derecha para el usuario número 2. De esta forma, disputaremos el partido con una vista aérea, controlando ambos jugadores la partida mediante la pantalla táctil (no se podrá usar los botones de dirección ni tampoco el pad).









columna. Ahora Vince ya tiene apoyo.

Existen varias maneras de completar esta área, pero la idea es la misma, olvidarse de todo lo que no sea crear una escalera con la tercera columna.

Para empezar hay que hacer lo mismo del principio pero con un bloque de la segunda columna para tener apoyo, y usar algún bloque de la segunda columna como base para que se sujeten algunos de la tercera y que no se caigan. A partir de ahí habrá que tener una pizca de maña. Si Vinnie ha logrado llegar hasta aquí, esto no puede costarle mucho.

ÁREA DE DESCANSO 4

Este tramo bien podría titularse: "la última oveja en pie", ya que solo queda la primera amiga oveja que Vince hizo en su aventura, la de la corbatita, que de hecho está algo intratable.

Ahora dirígete al confesionario a por la pregunta número catorce, carnerito.

JEFES FINALES

Los jefes finales pueden tener muchos inconvenientes, pero también pueden dar alguna que otra ventaja. En las áreas finales de los niveles donde habitan las extrañas criaturas que van a ser los jefes finales de cada sección, el jugador se puede encontrar agobiado por tener al bicho detrás, pero en el fondo, estas áreas suelen ser más sencillas que las anteriores.

El truco en estos lugares es identificar bien los poderes que tiene cada jefe final, y sobre todo, como guarecerse de ellos para que no te afecten. Muchos de ellos pueden parecer muy complicados y disponer de artimañas muy útiles, pero todos los trucos que tengan tienen una manera de esquivarse, así que teniendo en cuenta cómo esquivar los ataques, estas secciones pueden lograrse en mucho menos tiempo.

ÁREA FINAL

Aquí hay algo a tener en cuenta: Bloques agujero negro igual a muerte instantánea. Después de este avance vamos por ello.

Jefe Final: La Sombra de Vincent.

Este agradable ser convierte columnas enteras de bloques en bloques pesados. Nada más empezar hay un bloque escondido por detrás de los bloques pesados que resulta ser un bloque muelle, así que si se da con él, mejor que mejor.

El resto de la escalada no es muy complicado, sobre todo hay que echar mano de la técnica 'rampa'.

Vince llegará a un tramo de pared alta con bloques pesados en el medio, donde hay que coger los bloques de la derecha que llevan a unas moneditas. Con estos bloques y los de abajo del todo de la pared y las técnicas 'rampa' y 'tornado' se puede seguir subiendo. Hay que tener en cuenta que hay que usar de vez en cuando los bloques de detrás.

Más o menos después de esto la sombrita se enfurruña y deja la pantalla casi a oscuras. La escalada en sí no es complicada, pero hay que tener cuidado con donde se pisa, y evitar resbalar por los bloques hielo.

Antes del siguiente checkpoint, Vince se encuentra con una pared alta, aquí solo hay que irse al hueco de la derecha y empujar toda la fila de bloques de hielo una vez hacia la izquierda. Así, el bloque muelle que hay por el final de la fila puede catapultar a Vinnie a buen lugar.

Ahora hay que servirse de la técnica puente para seguir escalando por la izquierda, y después 'inazuma'.

Llega un momento en el que encontramos un par de bloques muelle que parece que no llevan a ninguna parte. Vince debe coger uno de ellos y llevarlo hasta el final de la izquierda. Y ¡voilà¡

Ahora podemos ver a la oveja de la corbata justo detrás de nosotros. Vince se da cuenta de algo... es ¡Steve! Charlan sobre la maldición que les ha llevado allí y la Sombra rompe su máscara para mostrarse como una criatura de aspecto brujesco que engulle al carnero Steve.

DÍA 7

Vincent toma algo en el Kappa Heaven con Orlando mientras hablan de los sueños que han estado teniendo y su incapacidad para recordarlos. En el telediario hablan de la muerte del dentista Steve de 42 años... y Vinnie recuerda que murió en su pesadilla.

Orlando y él hablan de las pesadillas, los rumores y las maldiciones.

Vincent tiene claro que va a quedar con Catherine para romper la relación, y también que quiere pedir matrimonio a Katherine, aunque aún no ha comprado el anillo.

En el Stray Sheep Toby le cuenta a Orlando que ha perdido la virginidad con Erica, que Jonny no está esta noche porque se encontraba muy mal, y charlan sobre qué hace Vincent en otra mesa, y lo que hace es romper con Catherine.

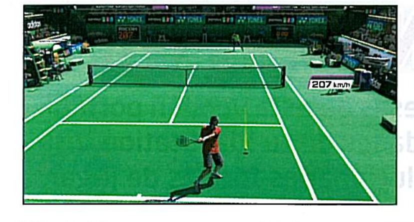
Vince le cuenta a Catherine que hay otra mujer, y que además está embarazada de él, y ha decidido casarse con ella. Catherine acaba llorando y después pega una buena paliza a Vince en el baño.

Después parece que Vince ha logrado cortar la relación aunque ahora se encuentra triste y magullado. Toby, Orlando y Erica intentarán animarle un poco antes de irse a casa.

El jugador se queda con el control de Vince en el Stray Sheep, esta noche está bastante solo, Erica hablará con él sobre el arreglo de sus problemas; una pareja discute sobre su aniversario; Martha y Lindsay contarán a Vince que Todd y Daniel han muerto, y Boss, en la barra, le dice a Vincent lo cansado que le ve.

Respecto a los mensajes, lo de siempre.

Más tarde Erica charlará con Vince sobre lucha libre femenina.





CÁMARA VT

Como forma de aprovechar aún más si cabe las posibilidades de PS Vita, Sega nos permite tomarnos una foto, mediante la cámara trasera, con cualquier jugador del elenco que tengamos disponible.

Esta sencilla aplicación funciona seleccionando al tenista que queramos fotografiar y después apuntando con la cámara a la posición de nuestro entorno donde queramos que se ubique el mencionado deportista. Con tan solo presionar la pantalla táctil dentro del recuadro enfocado, posicionaremos la figura virtual del tenista, que además reproducirá en bucle una animación que podremos detener en el momento que más nos guste.

Con los botones L y R podremos rotar al jugador para seleccionar la perspectiva del mismo que más nos satisfaga, así como cambiar el filtro (noche, clásico, normal, etc.) presionando el botón cuadrado, o bien cambiar la animación activada con el botón círculo. Una vez tengamos la imagen exacta que deseemos, entonces solo tendremos que pulsar el icono de la cámara en la pantalla táctil para capturar la fotografía.

MÁS DIVERSIÓN

Una de las características que más gusta a los fans de la saga *Virtua Tennis* es, sin duda, la diversión añadida que brindan los adictivos minijuegos. El juego cuenta con un total de ocho de estas entretenidas modalidades que te explicaremos en detalle en la siguiente sección, pero, por si fuera poco, los usuarios de esta versión de PS Vita podrán disfrutar también en exclusiva de un minijuego inédito en la franquicia, titulado 'Mueve el barco', que nos mantendrá enganchado aún más horas si cabe para intentar obtener la máxima puntuación. Como te explicamos a continuación, para vencer en este minijuego tendrás que dominar magistralmente el uso del sensor SisAxis (girocopio y acelerómetro) para alcanzar las dianas más alejadas en el lateral.

MUEVE EL BARCO

Este entretenido minijuego está incluido en el apartado de aplicaciones de PS Vita porque es el único que utiliza una característica especial del sistema portátil más allá de la pantalla táctil. Tras seleccionar a nuestro tenista, nuestro objetivo será romper tantas dianas como podamos de un barco que podremos inclinar a nuestra voluntad mediante el sensor de movimiento de la consola.

Cuando destruyamos los objetivos de color rojo (se activarán de este color las dianas laterales tras un lapso de tiempo) se restablecerán las demás dianas del barco y podremos seguir sumando más puntos. Disponemos de sesenta segundos, por lo que deberemos apresurarnos e intentar inclinar el sistema PS Vita adecuadamente para golpear las dianas más alejadas en los laterales. Pulsando el botón L restableceremos la posición original del barco (algo muy efectivo cuando dispongamos de nuevo de todas las dianas para romper).

MINIJUEGOS:

Toda la diversión del título no se limita a disputar los emocionantes partidos. Descubre el funcionamiento de los entretenidos minijuegos y no querrás parar de jugar.

La saga *Virtua Tennis* se caracteriza por ser arcade, más allá de por su jugabilidad, por la gran variedad de minijuegos que siempre incorpora y que, sin duda, otorgan una gran variedad de experiencias que aumentan enormemente su diversión. Son uno de los elementos distintivos de la serie y realmente son adictivos, ya que se componen además de distintos niveles que aumentan enormemente la profundidad de los mismos. A continuación, te explicamos brevemente el funcionamiento de todos ellos.

TIRO AL PLATO

Este minijuego consiste en devolver una serie de bolas que te irán lanzando máquinas automáticas de entrenamiento, con el único objetivo de romper tantos platos como te sea posible con el golpeo, los cuales irán deslizándose a un ritmo constante de lado a lado.

La mejor táctica aquí es adelantarte a mitad de cancha para devolver las pelotas lo más rápido posible y, siempre que puedas, romper los platos rojos para que vuelvan a aparecer los platos que ya has destruido. Conviene usar siempre que puedas el Drive y también las boleas. En los niveles más avanzados intenta siempre romper los platos dorados para conseguir puntos extra antes de reiniciar la serie.

GOLPE MAESTRO

Se trata de un minijuego perfecto para practicar y dominar el saque, por eso es conveniente que el jugador que elijamos utilice algunas de las tácticas que priorizan la mencionada faceta del juego. Deberemos marcar gol en una portería ubicada al otro lado de la red y custodiada progresivamente por una barrera mejor armada.

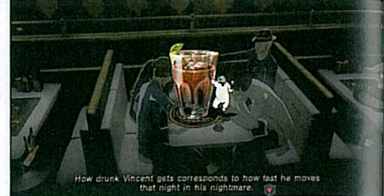
Por tanto, la prioridad aquí será intentar sacar con la barra de potencia al máximo, ya que, si lo conseguimos, no tendremos que preocuparnos por la dirección del lanzamiento siempre que este vaya a puerta, debido a que la fuerza del golpeo traspasará a los defensores de la barrera con fondo blanco y también al portero. Sin embargo, en el quinto o último nivel nos toparemos con defensores de color negro, los cuales serán inmunes a nuestros lanzamientos por muy potentes que sean. En este caso, y siempre que no logremos lanzar con la barra de potencia en lo más alto, no nos quedará otra que elegir bien la dirección del golpeo para colocarla con precisión en el fondo de las mallas.

CONSIGUE LOS HUEVOS

El estilo de juego que más nos convendrá en este minijuego será el de 'Carrera rápida', ya que en él deberemos coger del suelo una serie de huevos esparcidos por la cancha lo antes posible, para después devolver a los pollitos que aparecerán con sus respectivas madres. El problema estará en que, mientras tanto, dos cañones de bolas nos irán lanzando paulatinamente pelotas, desde el otro lado, que pueden aplastar a los pequeños animales aunque a nosotros no nos afecten.

La clave en este minijuego es mantener la calma y no devolver







DÍA 8

Parece que por primera vez en mucho tiempo Vincent no ha tenido pesadillas y ha dormido bien. Llaman a la puerta para cobrarle Internet (serán de la NHK) y él vuelve a dormirse.

Más tarde es Katherine la que llama a la puerta, y cuando la abrimos... ¡PUM¡ Catherine está en la habitación y se dispone a preparar café para todos.

La mañana es maravillosa, Catherine empieza a decir a Vincent que es un buen momento para romper de una vez con Katherine, y provoca a ésta echándole en cara que no cree que Katherine vaya a satisfacer durante más tiempo las necesidades de Vinnie.

Las cosas empiezan a ponerse feas y se descontrolan un poquito, acabando con Catherine blandiendo un cuchillo que le clava a Vincent hiriéndole en un costado e intentando matar a Katherine, aunque durante el forcejeo es Catherine quien acaba muerta con el cuchillo clavado en el vientre.

Vincent dice que todo se va arreglar, pero ahora mismo Katherine tiene que salir de allí, pero al poner un pie fuera de la casa... vaya... bloques. Llega la Catedral.

LA CATEDRAL

En esta escalada nos acompaña Katherine. El ascenso no es complicado, sólo hay que asegurarse de que Kate siga a Vincent de cerca, si no, se quedará sin moverse más abajo y acabará muerta.

A Kate se le pueden dar las órdenes de estarse quieta o seguir a Vince. Muy útiles para que no entorpezca el trabajo a la hora de fabricar escaleras para la subida.

Una vez arriba continúa la historia, Katherine no sabe qué hacer, demasiadas emociones por un día, pero Vince tiene claro que quiere estar con ella y que todo va a ser preciosísimo. Acaban los dos abrazados en las escaleras del lugar. Prueba superada.

DÍA 9

Vincent despierta, y esta vez es Katherine quien está en su cuarto. Vince empieza a ponerse nervioso rememorando lo que acaba de suceder y busca a Catherine por el cuarto.

Aquí se destapa todo, Katherine le pregunta directamente si le ha estado engañando, a lo que Vince responde que si pero que todo acabará arreglándose. Katherine confiesa que no está embarazada y que ha ido únicamente a dejarle una bebida energética y a romper con él. También le comenta que los extraños mensajes que recibía eran seguramente de Catherine. Tras un intento de recuperarla, ella dice que no queda nada entre ellos, y se marcha diciéndole que no vuelva a llamarla.

Más tarde, Vincent sale a la calle bastante apenado y piensa qué puede hacer... pero lo único que consigue es resfriarse un poco.

Después de esto, Vince aparece en los baños del trabajo con Orlando, como tantas otras veces, comentando todo lo que acaba de suceder.

Orlando le pregunta en un momento dado si ha tenido noticias de Catherine, y al comprobar el móvil, Vinnie descubre que se ha borrado todo. No hay imágenes de Catherine, ni sus mensajes, ni aparece en los registros de llamadas, ni siquiera está su información de contacto.

Vince empieza a no entender nada. Por lo visto, la noche anterior en el bar, ni Toby ni Orlando la vieron tampoco. Según parece, nadie la ha visto nunca excepto Vincent.

Él empieza a pensar que quizá sea una ensoñación o algo por el estilo, pero lógicamente no puede ser. ¡Decide que al haberla conocido en el bar, seguro que Erica puede demostrar que no está loco!

Y efectivamente, todo el grupo de amigos al completo aparece en el Stray Sheep: Jonny, Orlando, Toby, Vince y Erica.



CONVERSACIÓN

Durante los días en los que el jugador maneje a Vincent, a veces el juego puede hacerse algo pesado, pero es importantísimo prestar atención a todo lo que tienen que decirnos todos los personajes con los que es capaz de interactuar Vincent. Estos van a ir dándonos pistas sobre los acontecimientos que se van sucediendo, y además muchos tienen claves para avanzar en el juego.

Es muy importante hablar con todo el mundo a nuestro alcance, y hacer tiempo en el Stray Sheep para que nuevos personajes lleguen y entablar conversaciones con ellos. En las capillas, o áreas de descanso entre fases de las pesadillas, es importante que Vince apoye a las ovejas para ganarse un respeto, aparte de aprender técnicas, ya que algunas si que van a ser muy útiles.

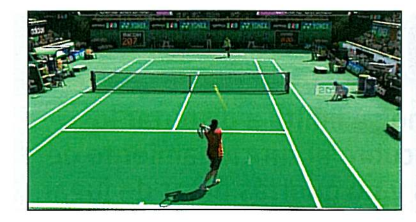
Charlan sobre la reciente ruptura, sobre las pesadillas que han estado teniendo todos, y lo más importante, hablan sobre que nadie ha visto jamás a Catherine. Erica tampoco.

Vincent está hecho polvo, ninguno sabe dar una respuesta lógica a todo.

Orlando, Jonny y Toby tienen que marcharse a casa, aunque Vince decide quedarse a beber algo. Erica les dice que no se preocupen, que ella le echará un ojo.

Vince sigue charlando con Erica, y empezando a creer que realmente ha tenido alucinaciones cuando se pone a pensar en la noche que conoció a Catherine en el Stray Sheep. Entonces se da cuenta de que ella sí que habló con alguien antes de sentarse a su lado... ¡con Boss!

Vince se dirige a la barra muy muy alterado y zarandea a Boss para que reconozca que él si había visto a la chica. Al final lo reconoce y la describe tal cual era. Vince se relaja sabiendo que









a los polluelos enseguida que cacemos a unos pocos, sino que lo mejor será esperarse y recoger todos los huevos para devolverlos todos juntos a la vez, lo que nos otorgará un multiplicador por combo que subirá ampliamente nuestra puntuación.

PÓQUER REAL

En esta ocasión el minijuego que nos ocupa nos plantea una partida de póquer en toda regla contra la máquina. Sin embargo, no habrá oponente que muestre su baza; es decir, superaremos el nivel siempre que obtengamos la mejor jugada posible.

Para conseguir esto, deberemos golpear con las bolas que nos lanzan a cada una de las cartas que brillan en el fondo para que éstas giren.

Los mencionados naipes iluminados son precisamente los que nos darán la mejor baza posible para ganar. De esta forma no será necesario que seamos consagradas estrellas del póquer para superar los niveles. Sin embargo, la cosa

ENTRENAMIENTO

Será muy recomendable que te aprendas a la perfección el funcionamiento de todos y cada uno de los minijuegos, pues no sólo te servirán para divertirte y pasar unas horas extra jugando sin la presión de un partido importante, sino que también son la manera que tendremos de mejorar en el modo Campeonato Mundial y, mediante una sucesión de niveles cada vez más complejos, pulir todos nuestros atributos hasta hacernos prácticamente imbatibles. Asimismo, dominar los minijuegos a la perfección nos permitirá desbloquear en la mencionada modalidad los distintos accesorios para personalizar a nuestro jugador, que compraremos posteriormente, así como los diferentes estilos de juego aplicables a nuestro tenista profesional.

cambia en los niveles más avanzados, pues la ayuda de las cartas luminiscentes se desvanecerá, por lo que será necesario que te aprendas algunas buenas jugadas según avanzas en tu camino.

VENDAVAL

En este minijuego, como su propio nombre indica, el viento será el protagonista. Una serie de ventiladores están posicionados estratégicamente para desplazar todas las bolas que lancemos, por lo que, precisamente, obtendremos la mayor puntuación cuanto más tiempo permanezcamos peloteando con nuestro oponente.

Por tanto, aquí no se trata de meter un punto al rival lo antes posible, sino que sumaremos mayor número de puntos logrando que la bola nunca llegue a salir de la pista o, al menos, que lo haga lo más tarde posible. Para evitar que el viento desvíe demasiado la pelota, procura que esta vaya siempre lo suficientemente fuerte para que no note la presión del aire, así como que vaya dirigida lo más centrada y cercana al oponente como te sea posible (y evita, por supuesto, las voleas altas).

PISTA EXPLOSIVA

Como si de una prueba del popular Grand Prix televisivo se tratara, en este minijuego nuestra misión consistirá en hacer que la bomba temporizada estalle en la cancha del rival (como si fuera la patata caliente del famoso programa) mientras mantenemos el constante peloteo hasta que el tiempo llegue a cero. Es decir, tendremos que procurar que la pelota, en forma de explosivo, acabe en la pista contraria al concluir el tiempo.

Además de utilizar todo nuestro repertorio de golpes para ganar segundos al reloj, o perderlos (según nos interese en cada caso), contaremos con diversos marcadores esparcidos por el suelo de la pista que, tras pisarlos, le restarán al temporizador la cantidad de segundos indicada en el mismo. Se trata de un divertido juego en el que tu estrategia y pericia para saber controlar el tiempo en todo momento será la clave.

EL MURO

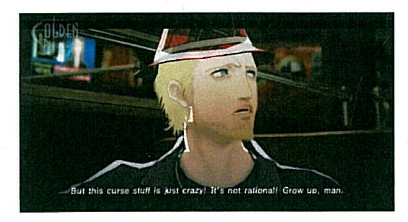
Un nombre claro y sencillo, pero muy representativo del funcionamiento de este minijuego. Básicamente nuestra misión será meterle un punto al rival -o hacer que este falle- pero con el mayor número de muros activados. Y es que la peculiaridad de su mecánica reside sobre todo en que, en la misma red divisoria, están incrustados tres muros pequeños de colores diferenciados que podremos subir cuando queramos situándonos encima de sus respectivos botones ubicados en el suelo de nuestra cancha.

Por tanto, si lanzamos la bola lentamente al campo rival nos dará tiempo más que suficiente para activar, por ejemplo, el botón azul y, de esta forma, subir el muro del mismo color para ponerle las cosas un poco más difíciles al rival. Conseguir que nuestro oponente falle será la clave siempre para sumar puntuación, pero también debemos intentar ganar el punto con el mayor número de estas barreras activadas a la vez.

MONEDERO

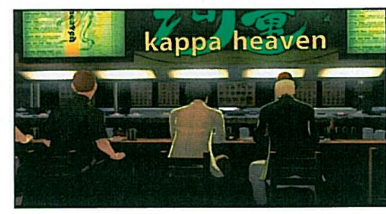
La mecánica de este minijuego nos obligará a estar pendientes de dos cosas al mismo tiempo. Por un lado, deberemos recoger la máxima cantidad de monedas que encontremos por nuestro lado de la cancha, pero, para obtener más dinero y, por tanto, mayor puntuación, también tendremos que estar pendientes del peloteo con el rival y provocar que este falle si queremos que aparezcan nuevas monedas que recoger en nuestra pista.

Cada fallo que nuestro oponente cometa nos otorgará además una moneda especial que nos dará todavía mayor puntuación. Se trata de numerarios en efectivo de color azul que serán la clave para obtener la puntuación que necesitamos para alcanzar los niveles superiores de este minijuego. Lo más recomendable aquí, por tanto, será elegir siempre un tenista lo bastante rápido para recoger las monedas y que tenga la suficiente fuerza en el golpeo para ganar los puntos.









no estaba loco. Además, Erica lo está escuchando todo.

Entonces Boss les dice que no pensaba que Vince fuese a sobrevivir a las pesadillas y que le sorprende que le haya descubierto... Vince y Erica se quedan bastante extrañados. Vinnie le explica que solo quería demostar que Catherine era real, pero parece que por desgracia Boss se ha ido de la lengua... y ahora es él quien empieza a ponerse nervioso.

Empieza un nuevo interrogatorio-zarandeo a Boss, y en medio Vince le quita las gafas de sol que siempre ha llevado puestas. Y ahora se sabe por qué. Resulta que tiene los ojitos de bicho raro-malo, y pasa a confesar su historia.

Resulta que su nombre es Thomas Mutton, y cada cierto tiempo tiene que optimizar los nacimientos de bebés, así que aquellas parejas que por dejadez o falta de responsabilidad no procrean tienen que ser separadas para juntarlas con alguien con quien si procreen. Vince y Erica están en shock, este ser está detrás de todas las pesadillas, y en consecuencia, de todas las muertes.

Le dice a Vince que se relaje, que no va a volver a ver a Catherine, que ella es un súcubo que viene a esta dimensión para hacer caer a los hombres que no cumplen sus objetivos y hacerles romper con sus respectivas parejas como castigo.

Ahora Vince lo entiende todo, y le pide a Thomas que arregle lo que ha hecho. Thomas le amenaza con que deje de presionarle o esa noche la pesadilla le matará. Orlando, Jonny y Toby vuelven al bar, porque estaban preocupadillos, justo cuando Vince está a punto de clavar un punzón al señor Mutton.

Vince le dice a Erica que no haga nada. Y hace un trato con Thomas. Si sobrevive a esa noche, le concederé su deseo y las pesadillas acabarán para todo el mundo. Después se va a beber con sus compis. Erica le va a decir algo a Boss, pero este ha desaparecido.

Ahora el jugador tiene el control de Vince. Con Jonny, Orlando y Toby se habla sobre qué ocurría con Boss, a lo que Vince dice que no era nada, y comentan sobre el cansancio y las pesadillas. A esto Vinnie les contesta que a partir de mañana ya no tendrán que preocuparse más por todo eso... ¿Qué querrá decir?

También rememoran los tiempos de colegio y hablan sobre que si uno tiene un problema, todos lo tienen, y Jonny le dice a Vince que si le ocurre algo, no se lo calle.

Martha y Lindsay piropean y dan ánimos a Vince; ya le están colgando el título de hombre de leyenda. En la barra, Justin también va a decirle a Vince lo agradecido que está por toda la ayuda que le ha dado. En la televisión se sigue hablando de las muertes.

Erica va a bromear sobre si es una bruja e intentará que Vince le cuente más sobre la charla con Boss. Vinnie le dice que no se preocupe, que mañana festejarán todos y reirán tranquilos.

NIVEL FINAL: EL EMPÍREO

PRIMERA ESFERA

El área no es muy complicada. Los bloques misterisosos son, pues eso, misteriosos. Se pueden convertir en cualquier otro, así que especial cuidado si se convierten en bloque trampa porque Vince tendrá que esquivarlos rápido.

En el último tramo de escalada habrá que recurrir a la 'demolición controlada' para llegar a la meta. No está de más tener un bloque extra para facilitar el trabajo a Vince.

ÁREA DE DESCANSO

Vincent es el único corderito que queda por estos lares.

Así que directo al confesionario, el confesero tiene fe en nosotros, y ahora toca: primera pregunta hacia la libertad.

SEGUNDA ESFERA

Igual de complicado que el anterior. Aquí los bloques monstruo se mueven a su antojo, a veces a Vince le viene mal, otras le resuelve el camino. De todas maneras, en esta esfera no está de más fijarse en donde hay bloques muelle. Aunque sin su utilización, sigue sin ser excesivamente complicado.

ÁREA DE DESCANSO 2

Al confesionario directos a charlar con Astaroth, así ha dicho que se llama el señoruco que nos hace las preguntas. Así que a contestar la segunda pregunta para la libertad.

TERCERA ESFERA

Tampoco hay mucha dificultad. Debemos usar la imaginación con las técnicas 'rampa' y 'tornado', y tener algo de paciencia, no mover bloques a lo loco.

Hay momentos en los que Vince se puede atascar, no pasa nada. Lo que debemos hacer es crear un puente para que pase al otro lado e intentarlo por ahí.

El último tramo puede ser incluso más difícil debido al número de bloques trampa que encontraremos. Lo mejor es activarlos todos y esquivarlos después, antes de empezar a mover el resto de bloques que pueblan este episodio.

ÁREA DE DESCANSO 3

Astaroth está encantado con Vincent, y sin mucho regodeo pasa a la pregunta número tres hacia la libertad.

CUARTA ESFERA

Este nivel no encierra ninguna complicación diferente a las que hemos podido ver en anteriores niveles, de hecho puede resultar más sencillo. Lo más incordioso aquí son las ovejas asesinas, muchas, rápidas y hambrientas de Vinnie. Ojo con ellas.

ÁREA DE DESCANSO 4

Astaroth espera para plantear la última pregunta hacia la libertad.

CAMPEONATO:

Llegar de la nada a la cúspide del ranking mundial no será tarea fácil. Para acelerar tu ascenso al número uno, te explicamos con lujo de detalles el camino del ganador.



Por fin llegamos a hablar del modo por excelencia del título. El equivalente a cualquier campaña de un juego de aventuras. Se trata de la modalidad que nos tendrá más tiempo enganchados a la portátil.

Contiene un alto componente estratégico y una gran capacidad para hacernos mejorar, por lo que pasaremos horas y horas jugando e intentado desbloquear todos los artículos disponibles y los 24 estilos de juego diferentes hasta convertir a nuestro tenista en el mejor jugador del panorama mundial; incluso por encima de las estrellas consagradas actuales. Por tanto, esperamos que los consejos que te daremos a continuación sean de gran ayuda en tu largo ascenso hasta alcanzar el número uno del ranking.

Antes de comenzar se nos dará la posibilidad de elegir la dificultad de los partidos de campeonato que mejor nos convenga (solo afectará a los partidos de esta modalidad). Tendremos a nuestra disposición tres distintos niveles que podremos cambiar más adelante cuando queramos. Asimismo, podremos activar los consejos del entrenador antes de comenzar, los cuales, al igual que esta guía, te ayudarán enormemente a aprender las mecánicas básicas del modo campeonato si esta es tu primera vez en él.

Una vez hecho esto, y antes de pasar a la creación del personaje, podremos activar también la opción de recibir o no a otros contrincantes en línea (jugadores del modo campeonato creados por otros usuarios) si permanecemos conectados durante esta modalidad.

Ahora sí, una vez en la creación de nuestro perfil, primero deberemos seleccionar los parámetros básicos como el sexo, el nombre y los apellidos, la fecha de nacimiento y nuestra nacionalidad. Una vez rellenados, deberemos crear la apariencia física de nuestro jugador. Como novedad en la versión de PS Vita, además de elegir nuestra apariencia desde modelos predeterminados, tendremos la oportunidad de fotografiarnos con cualquiera de las dos cámaras y, posteriormente, ajustar la altura de los ojos, la nariz y la boca para lograr, si así lo deseamos, que nuestro tenista sea prácticamente idéntico a nosotros. No obstante, esta faceta del modo campeonato es, casi en su totalidad, una mera decisión estética, pues salvo la elección del género de nuestro protagonista –porque, obviamente, en función de esto jugaremos contra tenistas del mismo sexo– ninguna de las otras opciones tendrá importancia en la jugabilidad, sino tan solo en la representación de nuestro usuario en la cancha.

Pero, para más detalle, a continuación os iremos explicando pormenorizadamente en qué consisten todos y cada uno de los tres aspectos básicos y elementales en los que podremos modificar a nuestro jugador hasta dejarlo como queramos.

PERSONALIZAR

Aunque no tiene demasiado peso en el desarrollo del juego, siempre es divertido crear un personaje a nuestra imagen y semejanza en cualquier videojuego. En *Virtua Tennis 4* de PS Vita no solo tendremos la posibilidad de diseñar a nuestro tenista detalladamente, desde su complexión hasta su bello facial y sus animaciones en la cancha, sino que además, gracias a la cámara trasera de la nueva portátil, se nos permitirá tomarnos una foto de la forma que se nos ocurra (sonriendo, con gafas, etc.) y aplicarla a la cabeza de nuestro cuerpo virtual hasta que quede exactamente como más se nos parezca. Si todavía no quedas satisfecho, podrás elegir la tonalidad de la piel casi milimétricamente hasta mimetizar por completo nuestra cara con el tenista.

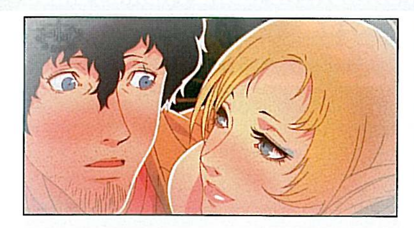
POSICIONES

Durante tu travesía por el mapa del mundo en el modo campeonato, será fundamental que pienses concienzudamente los siguientes movimientos a dar, y en función de ello, gastes sabiamente los tickets de que dispones. Debes tener bien presente en todo momento que para asistir a los más importantes torneos y/o eventos de esta modalidad se te impondrá una fecha límite de llegada, y por cada ticket que gastes, sea de los movimientos que sea, pasará un día del calendario. Por tanto, es recomendable que elijas siempre asistir a aquellas actividades o eventos transitorios que realmente sean necesarias o que te ofrezcan mayores beneficios en cada momento. De lo contrario, correrás el riesgo de perderte los torneos más importantes.

TIPO DE CUERPO

Sin duda, de estos tres elementos es el más importante, debido principalmente a que es el único que influye directamente en la jugabilidad. Primero porque escogeremos si ser zurdos o diestros, es decir, la mano buena que usaremos para dar nuestro mejor golpe. Y segundo, porque elegiremos también el tamaño de nuestro cuerpo (altura y peso), algo que influirá de nuevo en nuestras capacidades, siendo los jugadores más altos y pesados los que golpeen más fuerte la bola pero sean más lentos, y aquellos más delgados todo lo contrario. Aquí, por tanto, recomendamos elegir unos parámetros intermedios para que nuestras capacidades estén equilibradas.

Por su parte, tanto el ajuste de la musculatura como la elección de posturas para sacar o devolver tendrán una relevancia meramente estética. Elígelas a tu propio gusto.









Después nos va a contar que hubo uno antes que Vince que logró llegar hasta el final, y que después de eso se convirtió en un de ellos y dejó de ser humano. Exacto, es Thomas Mutton de quien habla.

Explica a Vince que ahora le llaman Dumuzid y él ha creado todas las trampas. Ahora toca que Vince y Thomas se enfrenten cara a cara.

QUINTA ESFERA

Jefe final: Thomas Mutton.

Para empezar, Thomas puede cambiar los bloques especiales con un golpe de martillo, es decir, varios a la vez. Cuidado si convierte uno que Vince tenga debajo en trampa o algo por el estilo.

También pega tiros de vez en cuando con su revólver haciendo triza o a Vincent o a los bloques. No es difícil de esquivar este último ataque, pero puede ser frustante que se cargue ciertos bloques.

Truquillo: esperar en un hueco vacío y apartarse justo cuando dispare, así la bala no dará con nada. También le da por pegar patadas de vez en cuando, nada grave, a no ser que Vince esté haciéndose el arañas.

Toda la escalada es bastante simplona, más sencillo que casi todo lo anterior, pero en el último tramo antes de la meta solo hay una manera de avanzar: simplificar bloques, no os preocupéis que el objeto está ahí al lado.

ÁREA DE DESCANSO 5

Se acabaron las preguntas, el destino de Vince está decidido. La charla con Astaroth es profunda como siempre, quiere a Vinnie, le mima y le da ánimos.

Vince despega para enfrentarse a su último desafío. Ahora sí que sí.

SEXTA ESFERA

Jefe Final: Dumuzid (o cabeza hinchada y ovejizada de Thomas Mutton).

Puede cambiar bloques por otros de manera muy muy rápida, también es capaz de atontar a Vince, y a partir de un determinado momento caerán asteorides.

Este nivel encierra la misma dificultad que los anteriores, lo más complicado es prever el cambio de bloques que provoca el maléfico Dumuzid.

Pocos problemas más encontraremos.

Muy atentos para utilizar los bloques muelle, están ahí y son utilísimos.

Al llegar a la meta, Vincent y Dumuzid tendrán una charlita. Pero lo único que de verdad cuenta es la frase de Vince: "Ahora elijo cómo vivir".

A partir de este punto podréis presenciar el desenlace del juego. El final dependerá de las decisiones que haya ido tomando Vincent (es decir, tú) a lo largo del juego. Así que espero que estéis de acuerdo con vuestro final.

De todas maneras, aquí os dejamos las claves para presenciar los ocho finales distintos de este único y peculiar juego:

FINALES

FINAL VERDADERO DE CATHERINE

Medidor: Rojo al máximo
Pregunta 2: No
Pregunta 3: Sí
Pregunta 4: Sí

FINAL MALO DE CATHERINE

Medidor: Azul al máximo
Pregunta 2: Sí
Pregunta 3: Sí
Pregunta 4: Excitación caótica

FINAL BUENO DE CATHERINE

Medidor: Rojo al máximo
Pregunta 2: Sí
Pregunta 3: Sí
Pregunta 4: Excitación caótica

FINAL VERDADERO DE KATHERINE

Medidor: Azul al máximo
Pregunta 2: Sí
Pregunta 3: No
Pregunta 4: Estoy listo

FINAL MALO DE KATHERINE

Medidor: Rojo al máximo
Pregunta 2: Sí
Pregunta 3: Sí
Pregunta 4: Días pacíficos

FINAL BUENO DE KATHERINE

Medidor: Azul al máximo
Pregunta 2: Sí
Pregunta 3: Sí
Pregunta 4: Estoy listo

FINAL VERDADERO DE VINCENT

Medidor: En el medio
Pregunta 2: No
Pregunta 3: No
Pregunta 4: Sí

FINAL BUENO DE VINCENT

Medidor: Al máximo en cualquier color
Pregunta 2: No
Pregunta 3: No
Pregunta 4: Sí

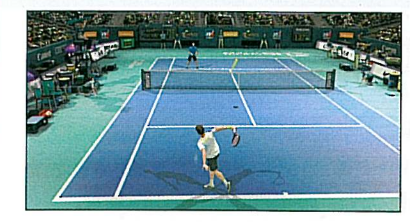
TRUCOS

Si alguno se queda con ganas de practicar con la máquina recreativa Rapunzel que hay en el Stray Sheep, aquí hay un truquito para activar nuevas fases. En la pantalla de título de juegos arcade Rapunzel, pulsa: arriba, abajo, abajo, arriba, arriba, arriba, abajo, abajo, abajo, abajo, derecha.

Para activar el modo muy fácil habrá que seguir las siguientes instrucciones: En la pantalla de título en donde tienes la pantalla de modos de juego, ilumina Golden Playhouse y mantén presionado el botón Back hasta que la pantalla parpadee en blanco. Deberás hacer esto cada vez que empieces o cargues una partida para que el truco tenga efecto.

En el modo Babel puedes jugar a fases aleatorias tú mismo, o con un amigo. Para desbloquear estas fases, tienes que conseguir premios de oro en Golden Playhouse en dificultad normal o superior.

Las fases son: Altar, Axismundi, Menhir y Obelisk.







TIPO DE CARA

Como decíamos anteriormente, la versión de PS Vita nos proporciona la capacidad extra de realizar una foto a quien queramos para hacer que nuestro jugador se parezca lo máximo posible. Sin embargo, ya de por sí el editor de caras es lo suficientemente extenso como para diseñar a nuestro gusto la faz del jugador. Esta elección es únicamente de carácter estético y no interferirá en la jugabilidad.

TIPO DE PELO

Aunque la fotografía que hayamos tomado sea de una persona completamente calva, esta herramienta nos permitirá que el jugador en cuestión aparezca con pelo como arte de magia si así lo deseamos. Se trata de una opción que nos permite cambiar el peinado, las cejas y el bello facial de nuestro personaje, así como el color de todos estos elementos. Estamos, por tanto, de nuevo ante una decisión simplemente de carácter estético que no influenciará en la faceta jugable.

DESBLOQUEANDO

En los primeros compases del modo Campeonato Mundial apenas contaremos con accesorios ni ropa con la que personalizar la apariencia de nuestro tenista, y mucho menos dispondremos de un estilo de juego que seleccionar. Para solucionar esto y comenzar a desbloquear mejores camisetas, pantalones, raquetas o zapatillas, e incluso más y mejores estilos de juego con los que impresionar a nuestro rival, la mejor solución será superar paulatinamente todos y cada uno de los cinco diferentes niveles de complejidad que encierran los ocho distintos minijuegos cada vez que caigamos en las casillas de entrenamiento. Por tanto, aunque pueda llegar a hacerse repetitivo, es muy recomendable asistir a cada sesión de práctica siempre que dispongamos de esa oportunidad.

Una vez escogidos todos los detalles físicos y de estilo de nuestro tenista, estaremos listos para comenzar nuestra progresión y ascenso en el Campeonato Mundial.

FUNCIONAMIENTO

El funcionamiento del Campeonato Mundial es muy simple, ya que trata de emular el recorrido de los Grand Slam anuales; es decir, nos permite disputar un total de cuatro temporadas en las que competiremos por obtener los cuatro torneos más grandes del tenis.

Asimismo, debemos saber que gracias a las fases de entrenamiento que encontraremos por el camino, se nos permitirá subir posiciones en el ranking, mejorando nuestra destreza, y ganando estrellas que reflejarán nuestra categoría como jugador. No obstante, existen otros métodos distintos para obtener estrellas y subir posiciones en la tabla, tales como los encuentros con los fans o los eventos publicitarios que explicaremos más adelante.

Una vez comencemos (cabe decir que si hemos activado los consejos del entrenador empezaremos a recibir sus útiles mensajes que nunca debemos dejar de leer), observaremos que el Campeonato Mundial dispone de un tablero a modo de mapamundi, en el cual cada casilla representa una región en la que se darán cita todo tipo de actividades relacionadas con el mundo del tenis profesional. Para movernos sobre el mismo, se nos concederán tickets de movimientos aleatorios, como si se trataran de un dado, los cuales nos posibilitarán desplazarnos desde 1 hasta 4 casillas en un mismo día o turno.

Por tanto, es muy importante saber previamente en qué casilla queremos caer para gastar estratégicamente los tickets que tenemos. Cada vez que ubiquemos el cursor en una casilla, se nos indicará en qué consiste dicha actividad o evento. A continuación, os explicamos detalladamente cada uno de los tipos que existen.

PUNTOS DÉBILES

A lo largo de tu carrera tenística profesional virtual tendrás que superar a incontables tenistas de todos los rincones del globo con muy variadas formas de jugar. Para tener mayores posibilidades de victoria en cada uno de tus futuros enfrentamientos, es muy recomendable que aprendas lo antes posible el funcionamiento de la mayoría de estilos de juego que existen y, en la medida que puedas, memorices también los puntos flacos de cada uno de ellos. De esta forma, sabrás contra qué contrincantes será más efectivo, por ejemplo, atacarles con un saque potente, a quiénes convendrá acosarles con una táctica agresiva de subidas a la red y qué tenistas son más propensos a aguantar peloteos largos y hacerte correr. Conocer a tu adversario puede ser clave.

CASILLAS AMARILLAS

Dentro de las casillas de este color nos encontramos con distintas actividades a realizar. En primera instancia nos darán acceso a partidos de entrenamiento. Aunque no tienen el calado de los encuentros oficiales, nos darán puntos para aumentar el nivel de nuestro tenista y también dinero para comprar los diversos accesorios disponibles en la tienda.

Por otra parte, encontraremos casillas de este color que tienen el icono de tres muñecos, lo que significará que estamos ante eventos con nuestros fans.

Estas citas aumentarán nuestras estrellas y, por consiguiente, también nuestra posición en el ranking. Por último, encontraremos casillas de la misma tonalidad pero con el icono de una camiseta, indicando que se trata de eventos publicitarios que, al igual que las anteriores, nos otorgarán más fama pero a costa de un poco de nuestro dinero.

BLOCARIO:

Los elementos que vais a encontraros en vuestras peores pesadillas, y las de Vincent, desglosados para que estéis preparados en esta original aventura.

Vamos con un índice de todos los bloques que vamos a encontrar en este juego. Muchos de ellos aparecerán en varios niveles, mientras que otros serán más raros de ver, pero de todas maneras es importante un pequeño contacto con ellos para ver lo que nos espera.

Algunos de ellos son totalmente inofensivos, aunque vayan a incordiar de vez en cuando, y otros de los que veremos a continuación podrán resultar letales durante la aventura.

La única máxima a seguir con todos ellos es la de tener paciencia e ir con cuidado, sobre todo al encontrarnos frente a un bloque nuevo por primera vez. Hay muchos de ellos a los que uno se acaba acostumbrando sin darse ni cuenta, pero al principio casi todos dan algo de guerra. La clave es saber como usarlos de manera más segura.

NORMALES

Los bloques que Vincent puede mover de aquí para allá. Estos bloques son los que se encuentran en las pesadillas de manera más común. Se pueden desplazar, siempre que sea posible, de derecha a izquierda, o al revés, y de delante hacia atrás, y viceversa. Vincent los mueve bastante rápido.

PESADOS

Son bloques de color marrón oscuro que a Vincent le cuesta más trabajo mover, así que ralentizan su ascenso. Estos bloques pueden llegar a entrañar peligro en algunas situaciones. Aunque el tiempo que invierte Vincent en mover estos bloques no llega a ser muy muy largo, es lo suficientemente tedioso para que suponga el punto de inflexión entre seguir escalando o caer en las fauces y garras de los jefes finales de los distintos niveles que normalmente pisan los talones al pobre Vincent.

INMÓVILES

Estos bloques no se pueden mover de ninguna de las maneras, y normalmente son de color marrón oscuro y tienen una cara grabada en ellos. Vincent no puede arrastrar estos bloques en ninguna dirección posible, están totalmente fijos. La única manera en que se pueden mover estos bloques es hacia abajo, cuando Vincent ha hecho caer algún bloque, o bloques, que estuvieran sujetando a alguno de ellos, haciéndolos caer por no poder sujetarse en ningún sitio. Esto no quiere decir que los jefes finales no puedan con ellos, y les sea posible derrumbarlos en un momentín.

FRÁGILES

Los bloques frágiles suelen tener pinta de estar podridos, así que están agrietados y tienen un color gris oscuro. Estos bloques aguantan el peso de una criatura -ya sea Vincent, una hormiga o una oveja de las distintas que encontraremos-, encima de ellos durante aproximadamente un par de veces, y luego se desmoronan.

Estos bloques suelen durar el suficiente tiempo para aguantar a Vincent encima de ellos mientras mueve y arrastra un nuevo bloque. Si es necesario pasar por ellos para escalar, cosa que sucederá muchas





veces, lo ideal es subirse y sacar rápido encima de ellos un nuevo bloque para poder olvidarnos de ellos.

DE HIELO

Los bloques de hielo no son demasiado difíciles de reconocer, ya que básicamente son eso, bloques de hielo de un azulito oscuro polar muy mono. La superficie de estos bloques, como no podía ser de otra manera, es muy resbaladiza. Esto quiere decir que, si Vincent llega a uno de estos bloques, resbalará hacia el lado al que se dirigía sin control hasta que se choque con algo, pise otro bloque de distinto tipo, o en el peor de los casos se precipite al vacío.

Esto no sucederá cuando subamos a un bloque de hielo escalando, o bajemos a un bloque de hielo descendiendo. Así que solo resbalan si llegamos a ellos desde los lados. Lo ideal para lidiar con estos incómodos bloques es arrastrar otro bloque por encima para no resbalar. De esta manera, aunque no importe en absoluto llevar el bloque arrastrado a ningún sitio, podemos llegar a donde queramos sin riesgo de precipitarnos hacia abajo. Aunque hay una solución que también es práctica, y consiste en usar la técnica arácnida para moverse por ellos, esto es tan sencillo como dejarse caer en uno de ellos, y por la "cornisa" de los bloques llegar a donde queramos, y ahí subir para llegar a donde quisiéramos o construir parte de la escalera que quisiéramos construir.

TRAMPA

Estos son fácilmente reconocibles; tienen unos pinchos metidos hacia abajo, y están cubiertos por algo de sangre. Al pasar por encima de ellos estos pinchos salen hacia fuera matando al instante lo que hubiese encima del bloque. Lo bueno de estos bloques tan incordiosos es que siempre hay tiempo suficiente para poder escapar si estamos atentos. En ningún caso se recomienda pararse encima de ellos, nunca nunca.

Cuando los bloques trampa están entre varios bloques de una fila, solo hay que pasar corriendo por encima y seguir de largo para que salgan los pinchos y ya tengan la utilidad de un bloque normal. A veces incluso habrá varios seguidos, cosa que no implica ninguna complicación a añadir. En caso de necesitarlos y no tener opción de escapar bien, lo más sencillo es pasar por encima y dejarse caer, colgándonos de uno de los bordes, dejando salir los pincho y luego volviendo a subir.

MUELLE

Estos bloques son de los más útiles del juego y siempre se reciben con muchísima alegría. Como su nombre indica, tienen un muelle dentro que te catapulta para arriba, una vez más sea quien sea quien esté sobre ellos. Son blancos y se aprecia una pequeña balda dentro de ellos.

Muchas veces habrá que moverlos al lugar correcto para poder alcanzar una cornisa determinada. Si la cornisa está delante, Vincent la alcanzará sin mucho problema, pero si está a los lados sólo habrá que mover a Vincent en el aire y hacerle rotar hasta quedar de frente a donde quiera agarrarse.





CASILLAS AZULES

Cada vez que caigamos en posiciones de esta gama significará que vamos a disputar una partida de entrenamiento. Estas sesiones son fundamentales para mejorar nuestras dotes de tenista y para ganar habilidad en el juego como usuarios.

Para saber qué tipo de minijuego es el que vamos a disputar, cada una de estas casillas está representada con un icono identificativo del mismo que enseguida dominarás.

CASILLAS MORADAS

Los emplazamientos de color morado nos darán acceso a las tiendas de artículos para desplazarnos por el tablero.

Por tanto, podremos gastar tantas monedas como queramos de las que hayamos obtenido en tickets de movimientos determinados (hay disponibles de un desplazamiento hasta cuatro) o en aleatorios (que cambian todos los que ya poseemos).

HAZTE MÁS RICO

La única forma de adquirir más y mejores accesorios, incluida toda la ropa que nos permita personalizar a nuestro gusto al jugador, es mediante el pago directo de estos en el apartado 'Mi Club' del menú pausa, una vez hayamos desbloqueado cada uno de los mencionados artículos que deseamos comprar. Por tanto, si quieres poder conseguir esa prenda altamente valorada que mate de envidia a tus amigos al vértela puesta, tendrás que ganar tantos partidos como te sea posible, sin dejar de lado aquellos que son de exhibición, y evitar caer siempre que puedas en las casillas de color amarillo con el símbolo de una camiseta, ya que, a cambio de obtener fama en los eventos de publicidad, se nos cobrará un dinero que podremos echar en falta para aumentar el vestuario.

Asimismo, podremos canjear nuestro dinero por tickets de descanso para recuperar parte de nuestra energía sin tener que caer en este tipo de casillas si no lo deseamos.

CASILLAS VERDES

Como todo deportista de élite, cada cierto tiempo necesitamos descansar.

A medida que vamos jugando partidos, asistimos a eventos o participamos en cualquier entrenamiento nuestra barra de cansancio se irá mermando, lo que a la larga afectará claramente en el juego que desplegaremos y en nuestro rendimiento.

Para paliar estas circunstancias, siempre podemos caer en las casillas de color verde, representadas correctamente con el icono de una tumbona, o bien utilizar uno de los tickets de descanso que hemos adquirido en las tiendas (ubicaciones de color morado). Es recomendable tener siempre uno a mano.





CASILLAS ESPECIALES

Cuando caigamos en este tipo de posiciones se nos concederá acceso a los grandes torneos del tenis mundial. Se trata de las únicas casillas que no nos exigirán caer en ellas con los movimientos exactos, sino que podremos participar en ellas incluso pasando sobre ellas con movimientos sobrantes.

Conviene tener presente en todo momento que el límite de tickets que podemos mantener disponibles es de seis, incluidos los de descanso y los aleatorios. Por tanto, es recomendable gastar los tickets azarosos antes de caer en las tiendas (casillas moradas) para comprar otros de movimientos determinados.

CONVIENE SABER QUE...

- Para asistir a los eventos importantes, como los torneos regionales o de nivel internacional, se te concederá un número de días máximo como límite. Esto quiere decir que tendrás que llegar a esa casilla antes de agotar todas las jornadas, consumiéndose un día por cada ticket gastado, y sin tener en cuenta el número de posiciones que avances.

JUGANDO DOBLES

Durante tu camino al estrellato mundial no sólo tendrás que disputar partidos y torneos de forma individual, sino que, como todo buen tenista, también tendrás que dominar los encuentros que se disputan en parejas. Para ello, a lo largo de tu camino encontrarás ofertas de otros jugadores profesionales; a veces de menor categoría y otras, si tienes suerte, de tenistas de primer nivel mundial. Lógicamente, cuanto mayor sea tu fama en el ranking, más probabilidad tendrás de emparejarte con los mejores jugadores del globo, aumentando enormemente tus opciones de victoria en este tipo de partidos. Por tanto, elige sabiamente con quién vas a compartir el lado de la cancha, ya que la compenetración con nuestro compañero puede marcar las diferencias.

Por tanto, aunque lo ideal sería moverte de una en una para completar todos los torneos y eventos, tendrás que elegir estratégicamente las casillas que quieres visitar en función de lo que más te convenga en cada momento.

- Ten en cuenta que presionando la tecla 'Start' accederás al menú pausa del modo Campeonato del Mundo, y desde aquí a toda una serie de funciones que te serán de gran utilidad. En primer lugar dispones del mapa del tablero sobre el que giran todos tus movimientos, lo que te permitirá observar las casillas más avanzadas con antelación para ir planeando tus movimientos futuros.

Asimismo, tendrás opción de consultar la clasificación de la SPT (Sega Professional Tennis), donde podrás ver tu posición





BOMBA

Estos bloques son muy bonitos, tienen la parte de arriba de telita colorada y en su interior se puede apreciar una lucecita azulada, seguramente la energía de la bombita que espera dentro.

Cuando algo pasa por encima de ellos, se activan, y una vez se pisan, se enciende una mecha que dura aproximadamente el contorno del bloque y después estallan. Normalmente señalan en rojo los bloques de alrededor a los que van a afectar, y en un determinado tiempo hacen boom convirtiendo a los bloques de alrededor en frágiles.

El truco con estos bloques es no utilizarlos demasiado, es decir, siempre que exista la posibilidad de usar otro bloque en su lugar, hacerlo, y en caso contrario, asegurarse de pisarlo en el último momento. El tiempo que transcurre hasta que estallan da bastante margen para pasar por encima sin problema, incluso varias veces, escalarlos e incluso manipular bloques encima de ellos, pero es mejor no arriesgar mucho para no quedarnos sin bloques sólidos.

BOMBA DE LARGO ALCANCE

Estos bloques son exactamente iguales que los bloques bomba normales pero mucho más destructivos. La luz que estos bloques tienen en el interior brilla bastante más que la de los bloques bomba normales. Como es lógico, su radio de acción también es mucho mayor, así que los bloques de alrededor empezarán a ponerse rojos y, en consecuencia, se convertirán en frágiles.

Si con los bloques bomba normales había que andarse con ojo, con estos muchísimo más, porque una vez que estallan, si nos hemos quedado abajo, pueden dejarnos sin posibilidad de seguir escalando al quedarnos sin bloques.

MONSTRUO

A estos bloques se les reconoce porque son los únicos bloques que tienen boca y son capaces de moverse a su antojo. Aparte de esto, también pueden tirar a Vince cuando se cuelga de ellos. A veces se moverán y nos fastidiarán el plan de escalada pero otras muchas a lo mejor arreglan algo. De todas maneras, quedan inactivos una vez se pasa por encima de ellos y se pisan.

MISTERIOSO

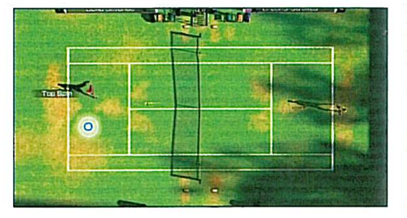
Los bloques misteriosos aparecen cubiertos como por una lona roja, y una vez que se pisan estos pueden convertirse en cualquier tipo de bloque. Hay que apartarse casi siempre de primeras por si se convierten, sobre todo, en uno trampa o uno frágil.

AGUJERO NEGRO

Estos bloques 'agujero negro' no tienen ninguna pinta de bloque, lo que viene muy bien, ya que eliminan al instante a cualquiera que toque su superficie. En cuanto Vince pise uno de estos, adiós.

Son negruzcos y con forma más cilíndrica. En su superficie brilla un poco de morado, y no tienen pérdida, siempre que se pueda lo mejor es quitarlos de en medio.





en el ranking, el número de estrellas que has obtenido y tu calificación en función de todo ello.

Recuerda que tu objetivo será pasar de ser un humilde principiante a toda una superestrella, desbancando al actual número uno: el serbio Novak Djokovic.

- Por último, y no menos importante, debes tener bien presente que todos aquellos accesorios y/o estilos de juego que vayas descubriendo podrás consultarlos y/o equiparlos desde la opción 'Mi Club' del menú pausa.

Desde aquí podrás desbloquear todos los accesorios y la ropa para tu tenista, previo pago de una cantidad de dinero, así como equiparlos y activar los distintos estilos de juego que has ido revelando mediante tus entrenamientos. No dejes de visitar esta interfaz a menudo.

- Otro aspecto interesante que debes conocer es que, además de crear, personalizar y mejorar a tu tenista profesional para hacerle llegar a la cúspide del ranking mundial, también podrás hacer uso de él siempre que lo desees en las modalidades de exhibición, arcade, entrenamiento, minijuegos o en red. Es decir, podrás vencer a los mejores jugadores del mundo a través de internet, con un personaje idéntico a ti, que sea muy superior en calidad gracias al duro esfuerzo que has invertido en el Campeonato del Mundo.

Así pues, para utilizarlo, tan solo tienes que seleccionar la opción cargar en el menú de selección de personaje y elegir el jugador guardado que prefieras.

- Por último, has de saber que, al iniciar un nuevo Campeonato Mundial, puedes activar o desactivar la opción de recibir visitantes en línea (jugadores de campeonato creados por otros usuarios) para enfrentarte a los tenistas diseñados por tus amigos cuando se conecten también en esta divertida modalidad.

MÁS CONSEJOS

Si, por cualquier motivo, tras leer de arriba a abajo toda la ayuda y los consejos que se te prestan en esta guía, sigues teniendo dificultades para avanzar, ya no sólo en el Campeonato Mundial, sino también en el modo arcade o para ganar a tus contrincantes en los partidos en línea, no dudes en activar, nada más comenzar, la ayuda de tu entrenador personal (podrás desactivarla cuando quieras desde el menú pausa). Esta útil interfaz de apoyo te irá explicando paso a paso, desde el comienzo de tu carrera profesional, todo lo que necesitas saber en cada momento para dominar en relativamente poco tiempo el funcionamiento del Campeonato Mundial, desde moverte por el mapa, hasta cambiar los estilos de juego en el menú 'Mi Club', por poner un ejemplo.



DERROTA A LOS LISTILLOS


Pepe antes conducía el autobús de un equipo de fútbol.
Ahora cree conducir el futuro del fútbol moderno.
COMIENZA LO BUENO. EMPIEZA LA LIGA


PATROCINADO POR:
telepizza.es
CREA YA TU PRIMER EQUIPO GRATIS EN MARCA.COM
LIGA FANTASTICA MARCA
ligafantastica.com

Virtua Tennis 4™
Edición World Tour

El videojuego Nº1 de tenis
ahora para PS Vita

Disponible el 22 de Febrero




© SEGA. SEGA and the SEGA logo and VIRTUA TENNIS are either registered trademarks or trademarks of the SEGA Corporation. All trademarks used herein are under licence from their rspective owners. "PS" and "PlayStation" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Also, "PSVITA" is a trademark of the same company. All Rights Reserved.



www.sega.es